HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

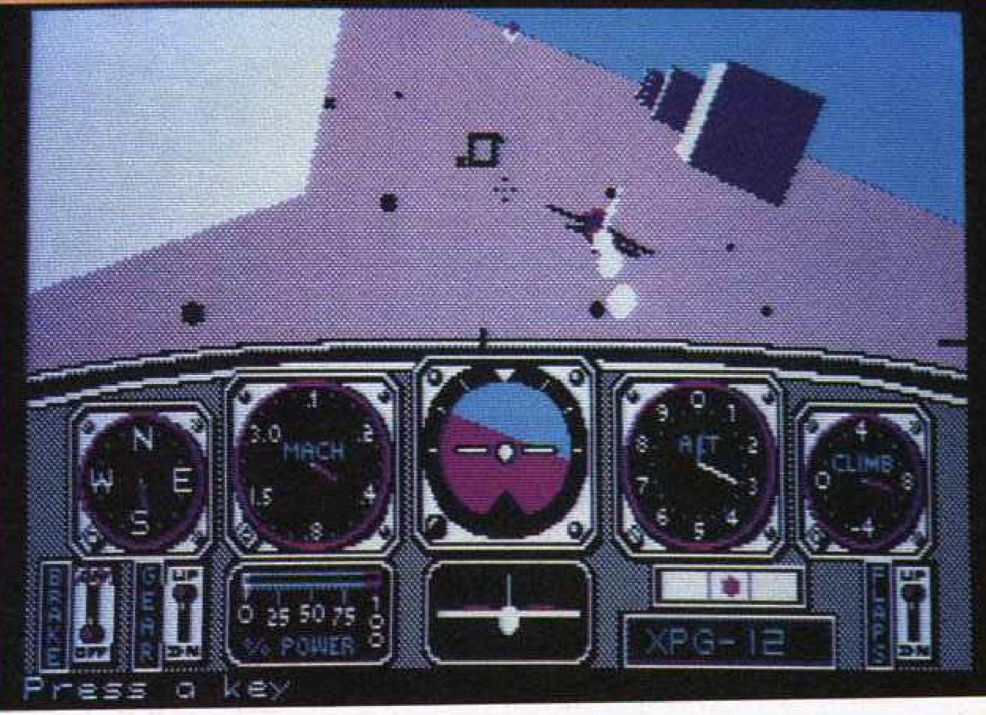
September 9/87

Chuck Yeager
Flugstunden mit einem Testpiloten

Preisbrecher
Billigspiele: Tests und Story

Jede Menge Spiele-Tips bei







Leserbriefe

Die Preisbrecher kommen!

Billigspiele sind in diesem Monat das Hauptthema unseres Spiele-Teils. Wir testen in dieser Ausgabe einige zum Teil hervorragende Programme, die nur um die 10 Mark kosten und so manches Vollpreis-Spiel sehr arm aussehen lassen.

Da der Marktanteil von Billigspielen (oder vornehmer ausgedrückt: Budget-Software) immer weiter wächst, würden wir gerne Eure Meinung zu diesem Thema hören. Was haltet Ihr von Billigspielen? Wo kauft Ihr Euch diese Programme? Wie wählt Ihr die Titel aus, die Ihr kauft? Wie viele kauft Ihr Euch im Verhältnis zu Vollpreis-Spielen? Oder kopiert Ihr Vollpreis-Spiele nur und kauft lediglich Budget-Software? Vielleicht gibt es auch jemanden, der selbst Billigspiele ausschließlich kopiert und dafür einen guten Grund hat.

Schreibt uns bitte, damit wir auf einer der nächsten Leserbriefseiten ein regelrechtes Forum zu diesem Thema abhalten können. Eure Zuschriften werden auf Wunsch vertraulich behandelt, anonym oder gar nicht abgedruckt. Gebt aber bitte auf jeden Fall Euren Absender an, denn wer eine Meinung hat, sollte schließlich auch zu ihr stehen.

Heinrich Lenhardt

Zu schwer

Mir scheint, daß Sie viele Spiele etwas zu stark vom Profistandpunkt beurteilen, insbesondere Adventures. Daß ein Spiel leicht zu lösen ist, sollte erwähnt werden, aber die Punktwertung nicht drücken. Manch einer will doch nur zum Entspannen nach Feierabend etwas Geruhsames auf die Mattscheibe holen.
(Dieter Taube, Rinteln)

Es wäre wirklich blödsinnig, ein Spiel schlecht zu machen, nur weil es nicht allzu schwer ist. Wenn ein Programm aber derart einfach ist, daß man es in ein paar Stunden durchgespielt und dafür viel Geld ausgegeben hat, dann ist das natürlich nicht sonderlich gut. Aber wir haben in der Vergangenheit auch schon einfache (aber eben nicht zu einfache) Spiele freundlich bewertet wie zum Beispiel das Infocom-Adventure »Moonmist« oder »Wonderboy«. Die nächste Zuschrift befaßt sich mit dem gleichen Thema — aber von einer ganz anderen Seite aus! (hl)

Zu leicht

Ich habe gerade Euren Test des Super-Adventures »Guild of Thieves« gelesen und bin offengesagt einigermaßen erstaunt. Wie könnt Ihr ein Spiel, das Ihr innerhalb eines Wochenendes gelöst habt, mit 90 (!) Punkten bewerten, also mit mehr, als je ein Adventure bekommen hat? Ihr müßt doch bedenken, daß 70 bis 90 Mark für den Normalbürger und erst recht für Schüler, die beide im Gegensatz zu Euch das Programm bezahlen müssen, sehr viel Geld sind. Adventures haben ohnehin die Eigenschaft, daß sie, einmal gelöst, stark an Reiz verlieren. So meine ich, daß 70 bis 90 Mark für ein Wochenende zweifellos intensiven Spiels ein wenig happig sind.
(Sönke Klettner, Schuby)

Ein Adventure, das man ruckzuck gelöst hat, ist sicher keine 90 Punkte wert. Aber es gibt zwei Gründe, warum Boris das Abenteuerspiel an einem Wochende löste und es trotzdem nicht zu leicht ist. Zum einen spielte Boris sich von Freitag abend bis Montag früh durch; dabei hat er nur wenige Stunden geschlafen. Zum anderen rief er wegen einiger Puzzles, bei denen er fest hing, am Wochenende bei den Programmierern an und ließ sich etwas helfen. Grund dieses ungewöhnlichen Aufwands: Wir wollten das Adventure durchgespielt haben, um es wirklich kompetent zu bewerten. Ein »normaler« Abenteurer benötigt sicherlich mehrere Wochen bis zur Lösung.

Es gibt übrigens ein Adventure, das eine noch höhere Wertung erhielt: Das Infocom-Plus-Spiel »Trinity« erhielt im 2. Spiele-Sonderheft (erschien 1986) die Gesamtwertung 93. (hl)

Geschmack

Ich weiß ja nicht, wer den Test-Bericht zu »Sub Battle Simulator« geschrieben hat, aber ich zitiere: »Als sehr geschmackvoll würde ich solche Missionen nicht bezeichnen.« Es gibt ja über alles verschiedene Ansichten und Standpunkte. Ich kann Ihnen auch sagen, warum diese Simulatoren sich so gut verkaufen. Sie haben auch einen Wert an Realität. Ich finde, diese Tests von Spielen sollten eine allgemeine Meinung beinhalten und nicht die persönliche von einzelnen Redakteuren.



Unser Leser Frank Matzke aus Egelsbach scheint nicht nur gut mit dem Joystick, sondern auch mit dem Bleistift umgehen zu können. Seine eindrucksvolle Version unserer Redakteure Boris, Heinrich und Gregor (von links nach rechts) wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten

Ich möchte gerne mal wissen, warum »Silent Sevice« indiziert worden ist. Ich glaube, in Bonn sitzen die falschen Leute.
(Michael Schäfer, Fernwald)

Ich (Heinrich) war der Böse, der den Sub Battle Simulator-Test geschrieben hat. Ich wollte mit dem Satz über »Geschmacklosigkeit« niemandem die Freude an der Simulation verderben, aber wenn man in einem Spiel an Bord eines Nazi-U-Boots in den 2. Weltkrieg ziehen kann, dann ist mir das in Hinsicht auf den guten Geschmack schon eine kleine Bemerkung wert. Wer sich an kriegerischen Handlungen nicht stört, möge meinen Satz bitte ignorieren. Unsere Wertungen werden von solchen Geschichten jedenfalls nicht beeinflußt. Und ein Spiele-Test, in den nicht die Meinung des Testers einfließt, wäre doch wohl nur ein unkritisches Blabla ohne Informationsgehalt.

Ob in Bonn die falschen Leute sitzen, sei dahingestellt. Es sei vielleicht zur Verdeutlichung bemerkt, daß Michael nicht unsere Bundesregierung meint, sondern die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, die ihren Sitz ebenfalls in Bonn hat. (hl)

Der doppelte Kong

Viele Leser machten uns auf einen scheinbaren Fehler in der Auswertung unseres Ocean-Wettbewerbs aufmerksam. In der Auflösung ordneten wir die Kurzform »Kong« dem Spiel »Donkey Kong« zu. Ocean hat aber bereits vor ein paar Jahren ein anderes Spiel veröffentlicht, das den Namen Kong enthält: »Kong strikes back«.

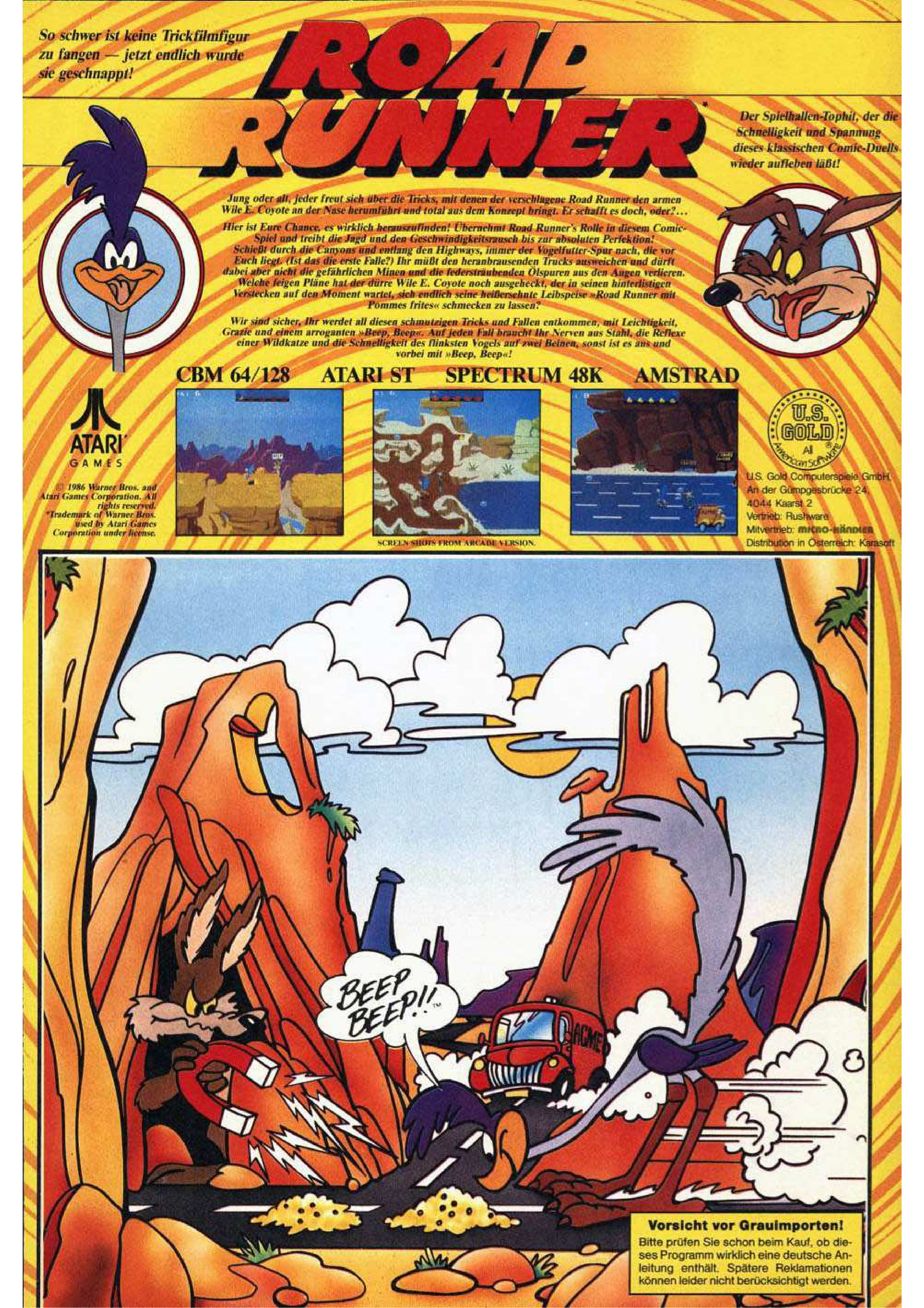
Zum Glück ist kein Schaden entstanden, denn bei der Auslosung der Gewinner hatten wir auch alle Zuschriften gelten lassen, auf denen Kong strikes back statt Donkey Kong angegeben war. Noch eine Bitte von uns. Gebt auf der Postkarte immer den Computertyp an! (hl)

Noch eine Statistik

Michael Moser aus Hohemroda/Ransbach hat fleißig gerechnet: Er ermittelte eine Dauerbrenner-Hitliste anhand der Software-Charts, die wir zwischen den Ausgaben 11/86 und 7/87 veröffentlichten. Michael berücksichtigte die deutschen Leser- und Verkaufshitlisten. Unterm Strich kam er auf folgende Gesamtliste:

1. World Games
2. Ghosts'n Goblins
3. Silent Service
4. The Bard's Tale
5. Winter Games und Mission Elevator

(hl)



So schwer ist keine Trickfilmfigur zu fangen — jetzt endlich wurde sie geschnappt!
ROAD RUNNER
Der Spielhallen-Tophit, der die Schnelligkeit und Spannung dieses klassischen Comic-Duells wieder aufleben läßt!
Jung oder alt, jeder freut sich über die Tricks, mit denen der verschlagene Road Runner den armen Wile E. Coyote an der Nase herumführt und total aus dem Konzept bringt. Er schafft es doch, oder?…
Hier ist Eure Chance, es wirklich herauszufinden! Übernehmt Road Runner's Rolle in diesem Comic-Spiel und treibt die Jagd und den Geschwindigkeitsrausch bis zur absoluten Perfektion! Schießt durch die Canyons und entlang den Highways, immer der Vogelfutter-Spur nach, die vor Euch liegt. (Ist das die erste Falle?) Ihr müßt den heranbrausenden Trucks ausweichen und dürft dabei aber nicht die gefährlichen Minen und die federsträubenden Ölspuren aus den Augen verlieren. Welche feigen Pläne hat der dürre Wile E. Coyote noch ausgeheckt, der in seinen hinterlistigen Verstecken auf den Moment wartet, sich endlich seine heißersehnte Leibspeise »Road Runner mit Pommes frites« schmecken zu lassen?
Wir sind sicher, Ihr werdet all diesen schmutzigen Tricks und Fallen entkommen, mit Leichtigkeit, Grazie und einem arroganten »Beep, Beep«. Auf jeden Fall braucht Ihr Nerven aus Stahl, die Reflexe einer Wildkatze und die Schnelligkeit des flinksten Vogels auf zwei Beinen, sonst ist es aus und vorbei mit »Beep, Beep«!
CBM 64/128 ATARI ST SPECTRUM 48K AMSTRAD
ATARI GAMES
© 1986 Warner Bros. and Atari Games Corporation. All rights reserved. *Trademark of Warner Bros. used by Atari Games Corporation under license.
SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION.
U.S. GOLD
U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
BEEP BEEP!! ™
ACME
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Pirates

Auf in die Karibik: Machen Sie eine Piraten-Karriere als furchtloser Käpt'n.

Die Softwarehäuser haben uns in den letzten Monaten eine ganze Reihe von interessanten Simulationen beschert. Mit den entsprechenden Programmen kann man sich an Bord von U-Booten, Hubschraubern oder Flugzeugen begeben. »Pirates« ist im weitesten Sinne auch eine Simulation, denn schließlich können Sie hier die Abenteuer eines Seefahrers in den Jahren zwischen 1560 und 1700 nachvollziehen. Man darf sogar eine bestimmte Zeit-Periode wählen oder eine bestimmte Expedition eines berühmten Seefahrers nacherleben.

Das Piratenleben war seinerzeit ganz schön abwechslungsreich, was man auch von dem Computerspiel behaupten kann. Sie beginnen Ihre Seefahrer-Karriere in einer Stadt, mit einem Schiff und ein paar Mann Besatzung. Hier können Sie verschiedene Aktionen einleiten wie zum Beispiel einen Besuch beim Gouverneur, bei einem Händler oder in einer Kneipe. Mit einem Gouverneur stellt man sich gut, indem man zum Beispiel später die Schiffe angreift, gegen die sein Land gerade Krieg führt. Außer Prestige und Ehrentiteln winkt sogar die Gunst der Gouverneurs-Tochter. Andererseits können Sie eine Stadt auch kurzerhand ausrauben. Die Gouverneure der anderen Städte (die dem gleichen Land angehören) werden Sie aber dann nicht mehr allzu freundlich behandeln.

In der Kneipe erfährt man nicht nur wichtige Informationen (Wer führt gegen wen Krieg? Wann trifft wo ein Schiff mit fetter Beute ein?), sondern kann auch Männer für das Schiff anheuern. Manchmal taucht aber auch eine zwielichtige Gestalt auf, die Ihnen Informationen oder den Teil einer Schatzkarte verkaufen will. Im Laufe des Spiels kann man zu einer ganzen Flotte kommen, indem man andere Schiffe kapert und so in seinen Besitz bringt. Pro Schiff gibt es aber eine Mindestanzahl von erforderlichen Besatzungsmitgliedern.

Die Fahrt durch die Karibik an Bord des Schiffes wird mit einer landkartenähnlichen Grafik dargestellt. Eine echte Karte ist der sehr schönen Verpackung beigefügt, so daß man sich ganz gut orientieren kann. Wenn der Ausguck ein anderes Schiff sichtet, können Sie Pech haben (es ist ein böser Pirat, der Sie angreift), aber auch fette Beute (ein Handelsschiff) entdecken. Kommt es zum Gefecht, feuern die beiden Schiffe Kanonensalven aufeinander ab. Beim Manövrieren muß man möglichst günstig den Wind ausnutzen und immer bedenken, daß man nur Breitseiten abfeuern kann. Treffer verringern die Anzahl der Besatzungsmitglieder und die der Kanonen, die man noch besitzt.

Steuert man sein Schiff sehr eng an das des Gegners, wird geentert. Wenn der Gegner nicht mit der weißen Fahne winkt und aufgibt, geht der Kampf dann an Bord des angegriffenen Bootes weiter. In einer Action-Sequenz müssen Sie dann im Schwertkampf (Sie haben die Wahl zwischen drei Schwertarten) gegen den gegnerischen Käpt'n antreten. Der Ausgang dieses Duells ist für die Moral Ihrer gesamten Mannschaft sehr wichtig.

Es gibt vier Schwierigkeitsstufen. Die einfachste sorgt für rasche Erfolgserlebnisse, die härteste verlangt selbst einem rauhen Seebären einiges ab. Aber je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto bessere Wertungen erzielt man. Die anderen Mannschafts-Mitglieder verlangen nämlich besonders viel Beute-Anteil, wenn ein »Anfänger-Käpt'n« sie kommandiert. Spielstände und eine Bestenliste kann man auf einer separaten Extra-Diskette speichern.

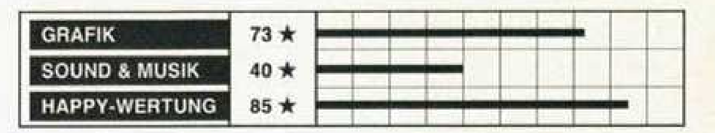
Die Aufmachung der Verpackung ist bemerkenswert. Neben der bereits erwähnten Karte liegt ihr ein knapp 90seitiges Handbuch bei, das viele Tips und Hintergrund-Informationen enthält. Von Pirates wird in den nächsten Wochen eine deutsche Version vorliegen. Bei ihr sollen sowohl das Handbuch als auch alle Texte auf dem Bildschirm übersetzt werden. Über die deutsche Version werden wir noch berichten.

Ein technischer Hinweis: Unsere Wertungen beziehen sich auf die C 64-Diskettenversion von Pirates. Da das Programm häufig nachlädt, wird es eine abgespeckte, spezielle Kassetten-Umsetzung geben, die weniger Grafiken enthalten soll. (hl)



Ein Besuch in einer englischen Küstenstadt

C 64 (MS-DOS, Apple II)
59 Mark (Kassette), 79 Mark (Diskette)



Heinrich: »Für jeden etwas«

Allein die Idee zu diesem Programm ist schon eine Klasse für sich und die Ausführung übertrifft noch alle Erwartungen. Pirates bietet eigentlich für jeden etwas: Es ist Action-, Taktik-, Abenteuer-, Handels- und Strategie-Spiel in einem. Das Programm ist auch erfreulich einfach zu bedienen. In Sachen Grafik gibt es einige schön gemalte Bilder zu sehen, die die prächtige Atmosphäre gut unterstützen.

Ich halte die langfristige Spielmotivation für etwas geringer als bei »echten« Simulationen wie Gunship, aber trotzdem wird Pirates Sie lange Zeit begeistert am Bildschirm fesseln. Ein originelles und unterhaltsames Programm mit vorzüglicher Dokumentation und Aufmachung.

Boris: »Fette Beute«

Pirates bringt frischen Wind in die Simulations-Szene. Strategie, Action und Adventure wurden miteinander verknüpft und ergeben ein ebenso spannendes wie kurzweiliges Bild des Piratenlebens.

Sehr gut gefällt mir die Einbindung des Packungsmaterials in den Handlungsablauf. Die genaue und sehr schön gedruckte Seekarte wird man im Spiel öfters benötigen, um die eigene Position festzustellen oder um Schätze zu lokalisieren.

Nur eines hat mir an Pirates nicht so sehr gefallen: Ab und zu ist der Spielfluß sehr zäh, beispielsweise wenn man mit einer Truppe über Land streift. Hier wäre ein Kommando zum Beschleunigen sinnvoll gewesen.

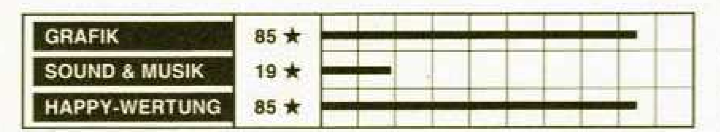


Unser Piratenschiff beschießt ein Fort

Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator

Fliegen Sie in dieser Simulation mit Amerikas bekanntestem Testpiloten um die Wette!

MS-DOS (C 64)
zirka 80 Mark



In unseren Landen ist er fast unbekannt, in Amerika gilt er jedoch als Nationalheld: Chuck Yeager, Ex-Testpilot und Ex-Luftwaffen-Offizier, ist in den USA so beliebt, daß ihm ein Cola-Hersteller Millionen für Auftritte in Werbespots zahlte. Nun trifft man ihn auch in einem Computer-Spiel: »Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator« trägt nicht nur seinen Namen, Chuck hat auch aktiv an der Gestaltung des Programms mitgemacht.

Der AFS, wie wir ihn ab jetzt nennen wollen, ist anders als übliche Flugsimulationen. Hier kam es dem Programmierer sehr darauf an, aus der Simulation ein spannendes Spiel zu machen. Einfache Rundflüge sind zwar auch möglich, doch diese stehen bei AFS im Hintergrund.

Chuck Yeager war Testpilot und deswegen werden bei AFS auch Testflüge veranstaltet. Da es langweilig wäre, jedesmal ein und dasselbe Flugzeug zu testen, sind im AFS gleich 14 verschiedene Flugzeuge integriert. Elf davon sind richtigen Flugzeugen nachempfunden worden, drei sind Fantasie-Flugzeuge, die es nur im Computer gibt.

Aufgabe eines Testpiloten ist es, die Flugzeuge bis an die Grenze ihrer Belastbarkeit zu testen. Wie schnell sind die Kisten wirklich? Bis zu welcher Höhe kann man mit ihnen steigen? Hält das Flugzeug die ungeheure Belastung einer eng geflogenen Kurve aus? Dieses Spiel mit dem Feuer hat natürlich oft unangenehme Folgen: Wenn beispielsweise bei dreifacher Schallgeschwindigkeit der Motor ausfällt und man in etwa acht Sekunden auf dem Boden aufschlagen würde, zeigt sich, wie gut der Testpilot ist.

Um diesen harten Job aber überhaupt ausüben zu können, müssen Sie wissen, wie man ein Flugzeug fliegt. Normalerweise bedeutet das: Handbuch lesen und üben. Bei AFS wird man jedoch in einem Flugkurs von Chuck höchstpersönlich in die hohe Schule des Fliegens eingeführt. Er gibt Anweisungen am unteren Bildschirmrand und fliegt Ihnen die zu lernenden Manöver vor.

Wer sich für einen guten Flieger hält, kann sich auch gleich in die weiteren Teile des Programms stürzen. Sie können beispielsweise ein Rennen gegen mehrere Computergegner veranstalten. Diese Rennen sind mit einem Slalomlauf vergleichbar. Auf dem Boden oder in der Luft sind Tore angebracht, durch die man sein Flugzeug bugsieren muß. Berühren die Tragflächen oder der Rest des Flugzeugs das Tor, ist das Rennen frühzeitig zu Ende. Gewinnt man das Rennen, wird der langsamste Computergegner durch eine Kopie des Spielers ersetzt: Im nächsten Rennen fliegt man also gegen sich selber! Diese Daten werden auch auf der Diskette gespeichert.

Der letzte Programmteil ist der Formationsflug. Sie müssen hinter Chuck herfliegen und alle seine Manöver so genau wie möglich mitmachen. Nach dem Flug bewertet Chuck Ihre Leistung mit einem kernigen Kommentar. Eine sehr gute Idee der Programmierer war der »Flight Recorder«. Sie können Ihre Flugmanöver auf Diskette aufzeichnen und so mit sich selbst in Formationsflug gehen.

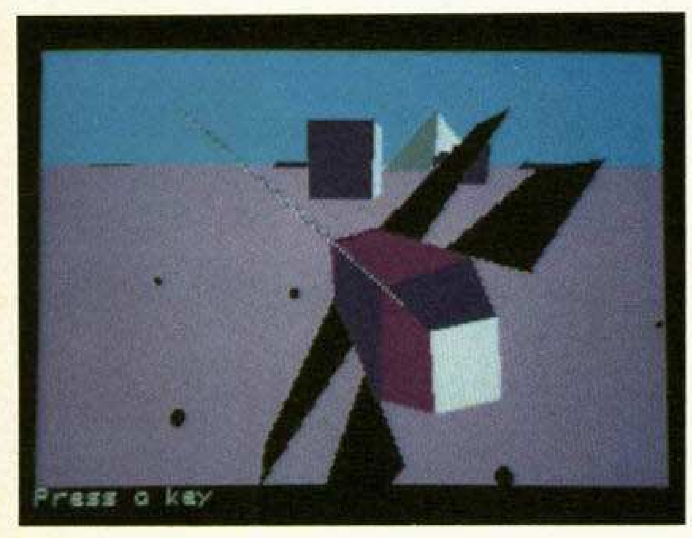
Die für IBM-PCs sehr schnelle 3D-Grafik kann aus verschiedenen Blickwinkeln dargestellt werden. Sie können beispielsweise Ihr eigenes Flugzeug von hinten betrachten. Ein witziges Detail des Formationsflugs: Sie sehen die Auspuff-Gase von Chucks Flugzeug, die Ihnen sogar die Sicht blockieren können.

Die Geschwindigkeit der Grafik schwankt von PC zu PC. Auf einem original IBM-PC (4,7 MHz) war das Programm am langsamsten, ausführlich getestet wurde es auf einem Schneider PC 1512. Auf diesen Computer beziehen sich auch unsere Wertungen. Spaßeshalber haben wir das Programm auf einem 20000-Mark-AT laufen lassen. Die Grafik ist dort derart schnell, daß man bei herannahenden Hindernissen unwillkürlich den Kopf einzieht.

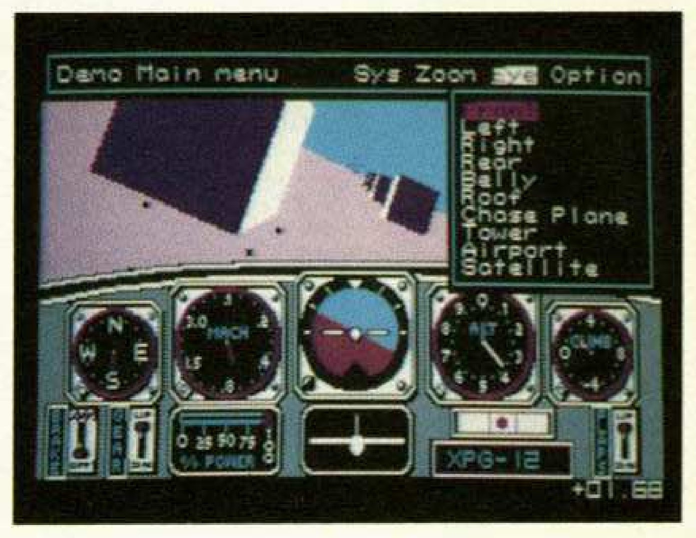
Von AFS sind weitere Versionen geplant. So soll dieses Jahr auf jeden Fall eine C 64-Umsetzung erscheinen, auf andere Computer hat man sich noch nicht festgelegt. Eine Fortsetzung ist auch schon angekündigt: »General Chuck Yeager's Air Combat Simulator«. (bs)

Boris: »Spitzenklasse!«
Meine Textverarbeitung hat es verdammt schwer, denn mein PC wird in letzter Zeit immer mehr von AFS in Anspruch genommen. Ich habe dieses Programm jetzt schon in mein Herz geschlossen, ist es doch beinahe eine ideale Symbiose aus Simulation und Actionspiel. Bei AFS ist, im Gegensatz zu anderen guten Flug-Simulationen, immer was los, ohne daß das Programm kriegerische Aspekte hat.

Anatol: »Guten Flug!«
Was die Programmierer in diesen Simulator gepackt haben, ist schier unglaublich. Endlich wurden auch einmal die Eigenheiten einzelner Flugzeuge berücksichtigt: Sie fliegen sich wirklich ganz verschieden. Ob Sie jetzt ein kleines Rennen wagen oder Flugstunden bei Chuck Yeager nehmen wollen, Sie werden mit diesem Programm voll auf Ihre Kosten kommen. Ich wünsche einen guten Flug.



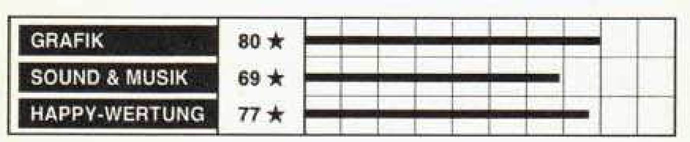
So sieht Ihr Flugzeug von hinten aus

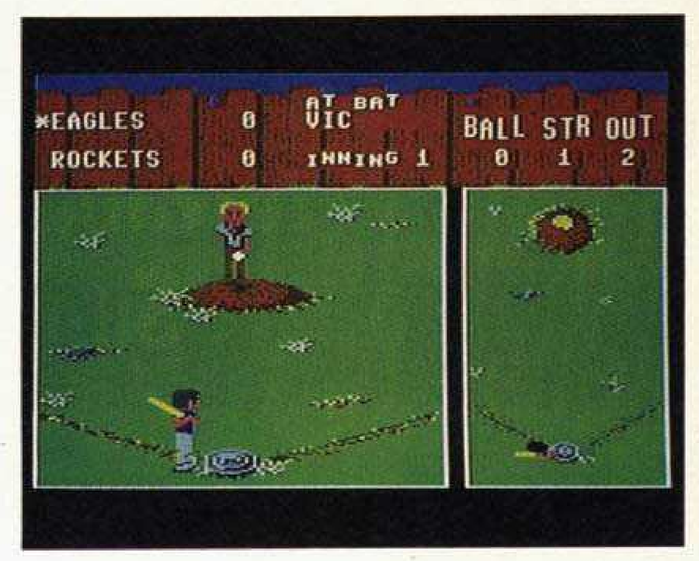


Leichte Bedienung durch Pull-Down-Menüs

Street Sports Baseball

C 64 (MS-DOS, Apple II)
49 Mark bis 79 Mark (Diskette)





Baseball gehört zu den beliebtesten Sportarten der amerikanischen Jugendlichen. So wie bei uns auf der Straße Fußball gespielt wird, trifft man sich dort, um mit schweren Holzknüppeln nach Bällen zu schlagen. Nur wie immer, wenn man nicht auf dem Vereinsgelände, sondern auf der Straße spielt, muß man mit gewissen Widrigkeiten rechnen. So stehen auf den improvisierten Spielfeldern zum Beispiel Mülltonnen und andere Gegenstände herum, die den Spieler zu einem unfreiwilligen Slalom zwingen, wenn er nicht hinfallen will. »Street Sports Baseball« will nicht die Atmosphäre der großen Stadien vermitteln, sondern ist vielmehr eine Hobby-Baseball-Simulation.

Vor dem Spiel kann man entscheiden, ob man lieber auf der Wiese oder auf dem Schulhof spielen möchte und den Computer oder einen Menschen als Gegner bevorzugt. Danach geht es zur Mannschaftswahl. Jeder Spieler hat seine Vor- und Nachteile, die bei der Mannschaftswahl auch beschrieben werden.

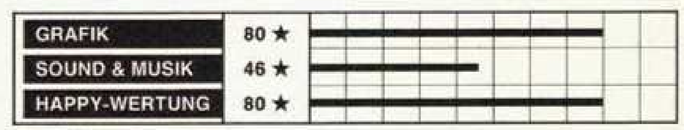
Nachdem mit einer Münze ausgelost ist, wer beginnt, nehmen die Mannschaften Aufstellung. Ist man selbst am Wurf, kann man den Ball während des Fluges nach rechts und links steuern und durch ein schnelles, trickreiches Manöver den Schläger hereinlegen. Beim Werfen sieht man die Szene aus der Vogelperspektive und in einer Art 3D-Grafik. Man muß eine Spielfigur genau steuern, wenn sie einen Ball auffangen soll. Näheres zu den Baseball-Regeln findet man im Hallo-Freaks-Teil dieser Ausgabe. (gn)

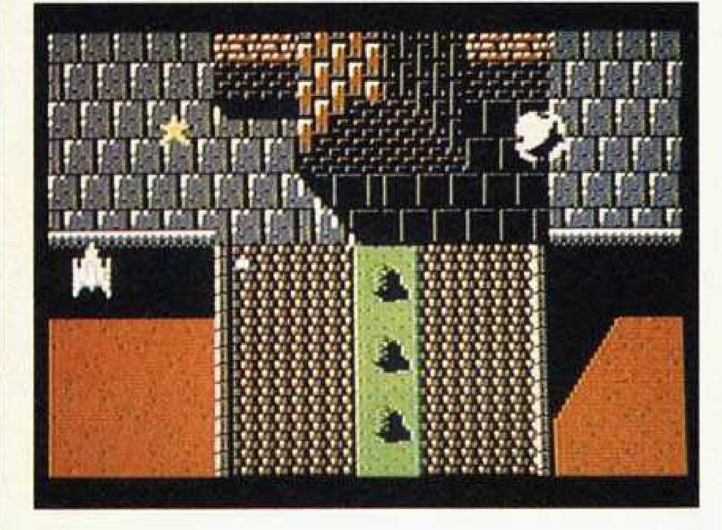
Gregor: »Gut, aber nicht ideal«
Die Epyx-Programmierer schaffen es immer wieder, mich zu verblüffen. Ich war der festen Überzeugung, daß man die Baseball-Simulation »Hardball« nicht übertreffen kann. Street Sports Baseball schafft das immerhin bei Grafik und Spielwitz, aber leider nicht bei den taktischen Feinheiten. Es ist dafür aber viel einfacher, unterhaltsamer zu spielen und grafisch witziger.

Anatol: »Schön aufgemacht«
Mit diesem Spiel kann ich mich trotz sonstiger Baseball-Abneigung durchaus anfreunden. Das Spiel ist witzig aufgemacht und die Teamwahl sehr originell. Schon bald werden Sie herausfinden, wer gut spielt und diverse Nieten vom Feld verbannen. Wer sich aber mit den Regeln dieses amerikanischen Nationalsports nicht so recht anfreunden kann, wird auch an diesem Spiel wenig Freude haben.

Slap Fight

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)





Wie originell: Ein vertikal scrollendes Weltraum-Schießspiel! Sie steuern ein Raumschiff, das über einen Planeten fliegt, böse Gegner abschießt und sich dabei ordentlich Extra-Waffen verdienen kann.

»Slap Fight« nennt sich ein weiterer Vertreter der grassierenden Welle von Spielautomaten-Umsetzungen. Sie steuern hier ein Raumschiff, mit dem Sie über den Planeten Orac fliegen. Bodenstationen und Raumschifftypen der Einheimischen schießen munter zurück. Sie sollten pausenlos in Bewegung bleiben, um nicht erwischt zu werden.

Zu Beginn ist Ihr Schiff recht langsam und nur mit einer mickrigen Standard-Kanone ausgerüstet. Schießt man die Gegner ab, erscheinen mitunter an deren Stelle Sterne. Sammelt man die Sterne auf, kann man sie gegen Extras für das Raumschiff tauschen. Im einzelnen kann man wählen zwischen mehr Geschwindigkeit (am Anfang sehr zu empfehlen!), Side (Schüsse auch zur Seite), Wind (Schiff wird größer), Bomb (Bombe), Laser (Schuß mit größerer Reichweite), Missiles (Raketen, die automatisch einem Gegner folgen) und Shield (vorübergehende Unverwundbarkeit).

Slap Fight erinnert spielerisch vor allem an »Terra Cresta«, ist aber bei weitem nicht so frustrierend schwierig. Wenn man ein Leben verliert, muß man auch nicht wieder ganz von vorne beginnen. Da man nicht alle Extras zusammen einsetzen kann und diese auch gewisse Nachteile mit sich bringen, spielt bei der Waffenwahl sogar etwas Taktik eine Rolle. (hl)

Heinrich: »Echt gut!«
Meine Vorurteile waren groß, denn Slap Fight sieht Terra Cresta auf den ersten Blick sehr ähnlich. Sonderlich originell ist das Programm auch wirklich nicht, macht aber mehr Spaß als die meisten anderen Weltraumspiele. Grafik und vor allem die Spielmotivation sind sehr gut; die Extras erlauben einige spielerische Varianten. Keine neue Idee, aber ein fesselndes und spannendes Action-Spiel.

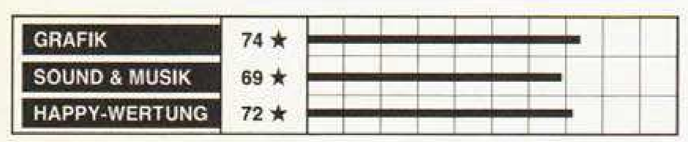
Boris: »Was ist da neu?«
Das Software-Haus, das uns schon »Mag Max« und »Terra Cresta« brachte, scheut sich nicht, ein drittes Spiel mit dem gleichen Strick-Muster zu veröffentlichen. Dafür ist Slap Fight ein technisch sehr guter Vertreter dieses Genres, der zumindest auf dem Gebiet der Extra-Waffen einige originelle Details hat. An die Klasse von »Nemesis« kommt es aber nicht heran. Fazit: gut, aber nicht herausragend.



Zeit
Montag
Dienstag
Mittwoch
Donnerstag
Freitag
Samstag
Sonntag
Die Thronfolger
DER ELITE-ERBE Cholo
3. Weltkrieg: Die Einwohner von Cholo flüchteten in Bunker, um die Verteidigung der Stadt den Droids zu überlassen. Niemand durfte heraus – deshalb wurden die Bunker versiegelt. Jetzt ist der Krieg beendet, aber die Menschen sitzen in der Falle! Die Droids haben die Siegel nicht bemerkt!
Es gibt nur einen einzigen Weg, das Siegel zu entfernen. Und den zu finden – das kann dauern.
C-64/CPC Cassette DM 44,95*
C-64/CPC Diskette DM 59,95*
* unverbdl. Preisempfehlung
DER PAWN- NACHFOLGER GUILD OF THIEVES
Um in die Gilde der Diebe, eine Elite-Truppe der Unterwelt, aufgenommen zu werden, müssen Sie eine Mutprobe bestehen: Ein Schatz soll von einer Insel gestohlen werden. Schwierigkeiten und Gefahren pflastern den Weg. Das Abenteuer kann beginnen!
Amiga Diskette DM 79,95*
C-64/Atari Diskette DM 59,95*
CPC/IBM Diskette DM 69,95*
* unverbdl. Preisempfehlung
The GUILD of THIEVES
By Magnetic Scrolls
AMIGA
RAINBIRD
CHOLO
GOLD
13
NEU!
ACADEMY – TAU CETI II
Als Student der Galcorp Academy lassen Sie sich als Advanced Skimmer Pilot ausbilden. Das begehrte Diplom scheint unerreichbar: 20 Flüge mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und eine Wertung von 90 %! Natürlich lassen Sie sich davon nicht abschrecken. Also rein ins Cockpit und los ins All!
CPC Cassette DM 29,95*
CPC/C-64 Diskette DM 49,95*
C-64 Cassette DM 39,95*
* unverbdl. Preisempfehlung
ACADEMY
TAU CETI II
AMS CPC
CRL
19
20
Erst DIE ERBSCHAFT – Jetzt DIE URKUNDE
Eine Erbschaft in Milliarden-Höhe wartet! Aber Sie haben Ihre Geburtsurkunde verloren, und ohne Urkunde keine Erbschaft. Und wieso gibt es plötzlich so viel Neffen?
C-64 Cassette DM 49,95*
C-64 Diskette DM 59,95*
* unverbdl. Preisempfehlung
DIE URKUNDE
(Die Erbschaft II)
INFOGRAMES
ST
BOULDER DASH
CONSTRUCTION KIT
DATABYTE
Für die Experten unter uns:
Nach BOULDERDash jetzt
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT
Jetzt können Sie endlich mal ein eigenes Spiel kreieren! 16 verschiedene Objekte und 8 Ereignisse können wahlfrei kombiniert und plaziert werden. Auf 68 Screens, 16 Höhlen und 4 Zwischenspielen. Und dazu das vollwertige Spiel BoulderDash 4 – falls jemandem mal gar nichts mehr einfällt!
C-64/Atari Cassette DM 29,95*
C-64/Atari Diskette DM 49,95*
Atari ST Diskette DM 69,95*
* unverbdl. Preisempfehlung
ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG
Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Info-Material zu.
Name
Straße
Ort
PLZ
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh

Airball

Atari ST
69 Mark (Diskette)



GRAFIK	74 ★
SOUND & MUSIK	69 ★
HAPPY-WERTUNG	72 ★

Es gibt mitunter schon recht unangenehme Situationen im Leben. So hat Sie ein grummeliger Zauberer doch glatt in einen Ball verwandelt, als Sie sein Schloß betraten. Er scheint eine Vorliebe für solche dummen Witze zu haben und erklärt lapidar: »In einem der 150 Zimmer ist ein Buch versteckt, in dem der Zauberspruch steht, der dich wieder zurückverwandelt.« Hurtig hoppeln Sie los (schließlich sind Sie jetzt ein Ball) und machen sich auf die Suche. Doch schon bald stellen Sie fest, daß Sie auch nach anderen Gegenständen Ausschau halten müssen, um alle Teile des Schlosses betreten zu dürfen.

»Airball« ist ein neues Action-Adventure für den Atari ST (nur Farbmonitor), bei dem ähnlich wie bei »Spindizzy« jedes Bild in perspektivischer Grafik dargestellt wird. Und wie bei Spielen dieser Art üblich, müssen Sie die Gegend erforschen und kartographieren, herumliegende Dinge aufsammeln und des öfteren auch sehr genau hüpfen. Es gibt nämlich einige spitze Gegenstände, die den Airball bei Berührung kurzerhand zerfetzen. Außerdem verliert der Ball ständig an Luftdruck, doch an einigen Stellen im Schloß gibt es zum Glück Luftpumpen. Doch Vorsicht, denn wenn man zuviel Luft tankt, droht der Airball zu platzen. Wenn man ein Leben verliert, muß man nicht ganz von vorne anfangen: Man setzt das Spiel an der Luftpumpe fort, an der man sich zuletzt bedient hatte. Spielerisch also nichts Neues, aber Programme dieser Art sind auf dem ST momentan noch selten. (hl)

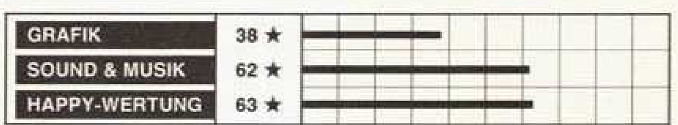


Heinrich: »Recht hübsch«
Naja, eigentlich mag ich diese Art von Spiel nicht sonderlich, verbringe aber trotzdem gerne mal ein halbes Stündchen mit Airball. Es ist ein unkompliziertes, ordentlich gemachtes Action-Adventure — nicht mehr und nicht weniger. Grafik, Musik und Spielwitz sind überdurchschnittlich und der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch. Wer so eine Art von Spiel für seinen ST sucht, ist hier richtig.

Anatol: »Nichts Neues«
Airball spielt sich gut und ist nicht allzu kompliziert. Die Grafik ist für ein Labyrinthspiel allererste Klasse und nutzt den ST gut aus. Auch der Sound ist gefällig und geht ins Ohr.
Airball wäre ein Spitzenspiel, wenn nicht das Prinzip »Herumkurven und Dinge einsammeln, um einen Schatz zu finden und dabei mit nichts und niemand zu kollidieren« so furchtbar alt und abgeschmackt wäre.

Pulsator

Schneider CPC (C 64, Spectrum, MSX)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



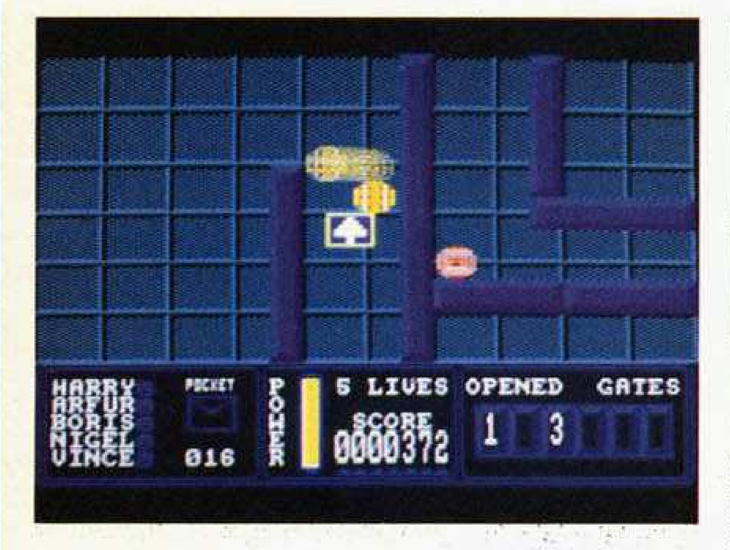
GRAFIK	38 ★
SOUND & MUSIK	62 ★
HAPPY-WERTUNG	63 ★

Sie werden es nicht ganz einfach haben, wenn Sie die ehrenvolle Rolle eines »Pulsators« übernehmen. So ganz alleine in einem verwirrenden Labyrinth zu bestehen, in dem sich vor Ihnen verschlossene Türen aufbauen und hinter Ihnen unangenehme Gegner herumtreiben, erfordert schon einiges an Können.

Ziel ist es, Ihre fünf Kameraden (»Pulsies«), die in den fünf Labyrinthen gefangengehalten werden, zu befreien. Jedes Labyrinth erstreckt sich über 49 Bildschirme und ist gespickt mit Dingen, die Ihnen das Leben so richtig schwer machen. Es gibt numerierte Türen, die sich nur dann öffnen, wenn Sie vorher über ein Schloß mit der entsprechenden Nummer gefahren sind. Da Sie als Pulsator immer nur in eine Richtung sausen können, müssen Sie Ihre Route sehr genau wählen, um nicht vor verschlossenen Türen zu stehen. Hinter den Türen verbergen sich einige Geheimnisse wie Kraftpunkte oder auch Horden von Gegnern, die Ihnen bei Berührung Energie abziehen. Gegner kann man auch kurzerhand abschießen. Außerdem gibt es Einbahnstraßen, Torwächter, elektrisch geladene Blöcke und Schlüssel.

Einige der Funktionen werden bewußt in der Anleitung nicht beschrieben, denn Sie sollen sie selbst herausfinden. Die Labyrinthe sollte man unbedingt kartographieren.

Spielerisch kann man Pulsator als eine Art Denk- und Geschicklichkeits-Spiel bezeichnen, bei dem neben guten Reaktionen ein gutes Gedächtnis wichtig ist. (al)

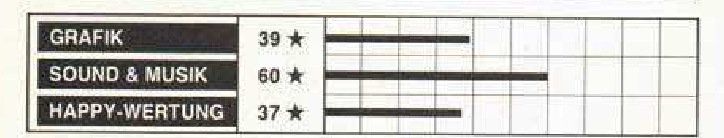


Anatol: »Einfach, aber gut«
Pulsator sieht zwar nicht sonderlich ansprechend aus, hat es aber in sich. Sie werden viel Zeit investieren müssen, um sich durch die Labyrinthe durchzukämpfen und werden oft genug vor blockierten Türen stehen. Es geht über ein reines Action-Adventure weit hinaus und enthält sogar einige Strategie-Elemente. Mir macht Pulsator Spaß: endlich wieder ein Spiel, in das man sich so richtig vertiefen kann.

Heinrich: »Idee gut, Ausführung mangelhaft«
Respekt vor der interessanten Spielidee. Grafik und Sound sind jedoch eine dicke Enttäuschung. Als Billigspiel wäre Pulsator sehr interessant, aber für den Preis bietet es zu wenig. Eine hübsche Idee allein macht noch kein gutes Spiel.
Mir wird das Programm auf Dauer zu langweilig, aber wer gerne etwas zu tüfteln hat, wird anderer Meinung sein.

Quartet

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)



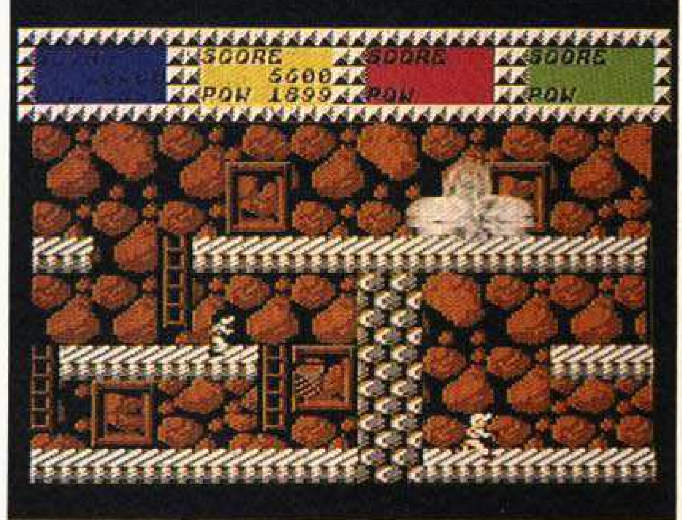
GRAFIK	39 ★
SOUND & MUSIK	60 ★
HAPPY-WERTUNG	37 ★

Wenn Not am Mann ist in der Galaxis, dann greift das »Quartet« ein: Vier kampferprobte Spezialisten, die es mit jedem Gegner aufnehmen. Weltraum-Terroristen haben diesmal eine Weltraumstation der Menschheit besetzt. Die vier Söldner des Quartets ziehen los, um die Ordnung wiederherzustellen.

Das Computerspiel Quartet ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten, bei dem vier Personen gleichzeitig spielen können. Bei der Umsetzung dürfen nur zwei Spieler gleichzeitig antreten, aber jeder kann sich einen der vier Quartet-Helden aussuchen: Edgar springt am besten, Joe ist der Schnellste, Lee und Mary besitzen bessere Waffen.

Sie müssen sich durch 24 Level kämpfen, die sich wiederholen, nachdem man sie alle durchgespielt hat. Da ständig alle möglichen Gegner auftauchen, wird der Feuerknopf intensiv benutzt. Springen ist auch angesagt, denn es gibt reichlich Plattformen. Um den nächsten Level zu erreichen, müssen Sie ein Tor mit einem Schlüssel öffnen den man erhält, nachdem man ein besonders dickes Monster besiegt hat.

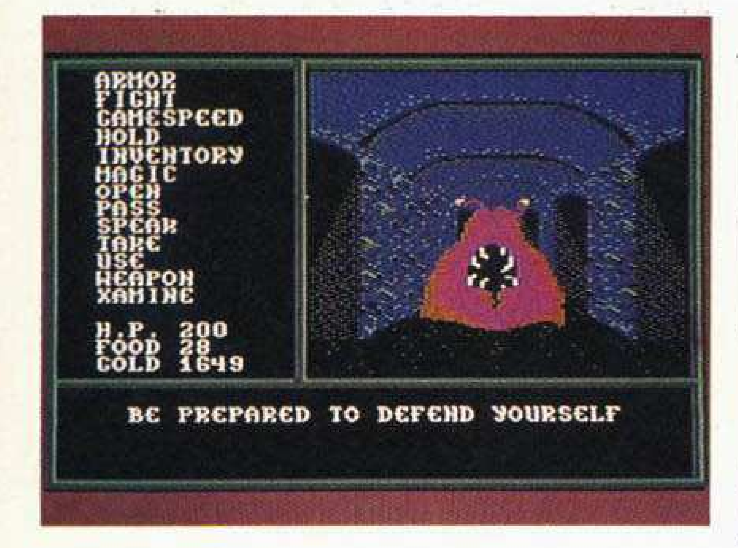
Im oberen Bildschirmviertel verraten zwei Anzeigen, wieviel Punkte jeder Spieler bisher gesammelt hat und wieviel Energiepunkte seine Spielfigur noch hat. Durch das Aufsammeln von Symbolen kann man sich Bonuspunkte, eine bessere Waffe, Energiepunkte oder einen Flugantrieb dazuverdienen. (hl)



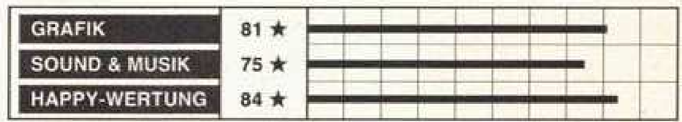
Heinrich: »Ein Langweiler«
Quartet auf dem C 64 ist eine dicke Enttäuschung. Schade, denn der Automat hätte eine bessere Umsetzung verdient. Vor allem die Grafik hat mich mit dem zu langsamen Scrolling, den teilweise ausgesprochen scheußlichen Sprites und der schlimmen Animation entsetzt. Die Motivation ist gleich Null, denn das Programm ist viel zu einfach. Da fällt einem vor Langeweile fast der Joystick aus der Hand.

Anatol: »Schlampig gemacht«
Sie steuern gerade Ihr Sprite über eine Plattform. Plötzlich geht hinter Ihnen eine Tür auf und drei Gegner schießen auf Sie. Wieder sind 100 Lebenspunkte weg, ohne daß Sie irgendeine Chance zum Ausweichen haben. Daß man trotzdem ohne große Mühe bis Level 15 kommt, spricht nicht unbedingt für das Spiel. Quartet ist einfach zu leicht und zu schlampig gemacht. Fazit: ein arger Flop.

Legacy of the Ancients



C 64 (Apple II)
79 Mark (Diskette)



GRAFIK	81 ★
SOUND & MUSIK	75 ★
HAPPY-WERTUNG	84 ★

Ein Schäfer der Fantasie-Welt Tarmalon wird in geheimnisvolle Ereignisse verwickelt. Er kommt in den Besitz einer Schriftrolle, die vor böser Magie nur so strotzt und unbedingt vernichtet werden muß. Dies ist der Auftakt für eine Reihe spannender Rollenspiel-Abenteuer, die Sie mit »Legacy of the Ancients« erleben können. Das Programm vereint Spielelemente der Klassiker »The Bard's Tale« und »Ultima II«, bietet aber auch einige Neuheiten wie fünf Action-Sequenzen, bei denen man auch Joystick-Fertigkeit beweisen muß. Weitere originelle Einfälle: Sie können auch Spiel-Casinos besuchen, Ihren Geldvorrat bei zwei Glücksspielen riskieren oder eine Bank ausrauben.

Der Ausgangspunkt für die Suche nach der Schriftrolle ist das geheimnisvolle Raum-Zeit-Museum einer alten außerirdischen Rasse. Hier findet man Fenster, die in andere Welten führen. Das Museum ist eines von 24 Dungeons. Diese Labyrinthe werden ähnlich wie bei The Bard's Tale in perspektivischer Grafik dargestellt und sehen sogar schöner aus als beim Vorbild. Wenn man sich nicht gerade in einem Dungeon herumtreibt, steuert man seine Spielfigur über eine Landkarte im Ultima-Stil und kann von hier aus Städte und Schlösser betreten.

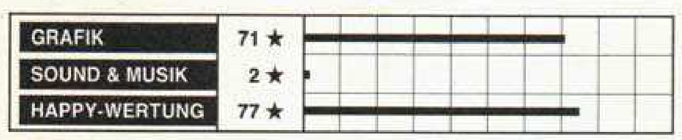
Der Sound wird bei vielen Rollenspielen gerne etwas vernachlässigt — bei Legacy of the Accients ist das aber nicht der Fall. In den Dungeons hört man die Fackeln äußerst realistisch knistern und die Schritte hallen unheimlich, wenn man sich bewegt. (hl)

Heinrich: »Gut gemischt«
Ein feines Programm: Es vereint die wichtigsten Rollenspiel-Elemente mit einigen neuen Ideen und verblüfft mit seiner guten Aufmachung. Grafik und Sound gehören mit zum Besten, was man bei diesem Genre bisher erlebt hat. Kein Super-Hit wie The Bard's Tale, aber ein abwechslungsreiches und benutzerfreundliches Rollenspiel, bei dem mich nur die spärlichen Zaubersprüche stören.

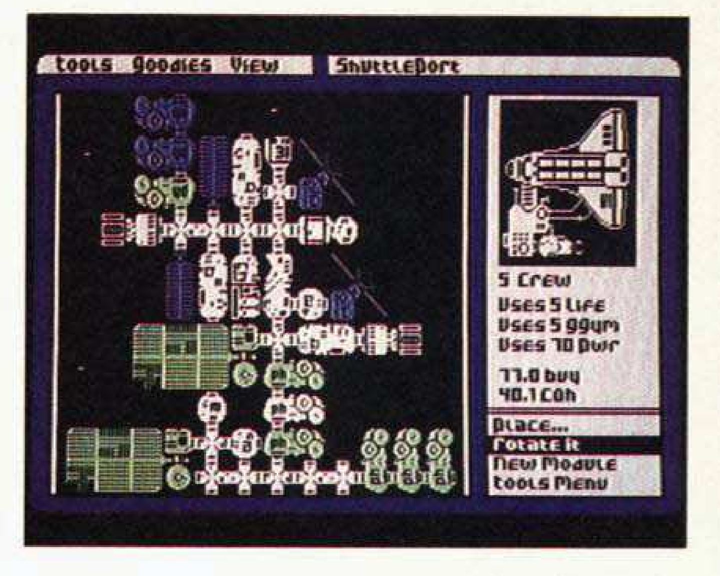
Anatol: »Schöne Dungeons«
Legacy of the Ancients ist eines der wenigen Rollenspiele, die nicht unter einer allzu schlichten Grafik leiden. Die Action-Sequenzen lockern angenehm auf. Die Dungeons bieten einige prächtige Monster, sind wunderbar gezeichnet und erinnern entfernt an »The Eidolon«. Besonders witzig ist die Idee mit dem Museum: Durch die einzelnen Exponate kommt man an die unterschiedlichsten Orte.

Earth Orbit Stations

C 64 (Appple II)
79 Mark (Diskette)



GRAFIK	71 ★	
SOUND & MUSIK	2 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	



Wir schreiben das Jahr 1996. Das Bauen von Weltraumstationen, die die Erde umkreisen, gehört zum alltäglichen Geschäft. In der komplexen Wirtschafts-Simulation »Earth Orbit Stations« (kurz »EOS« genannt) werden Sie zum Boß einer Gesellschaft, die sich auf den Bau von Weltraumstationen spezialisiert hat. Sie sind aber nicht alleine: Bis zu drei weitere Spieler können gleichzeitig mitmachen, ersatzweise springt der Computer als Gegner ein.

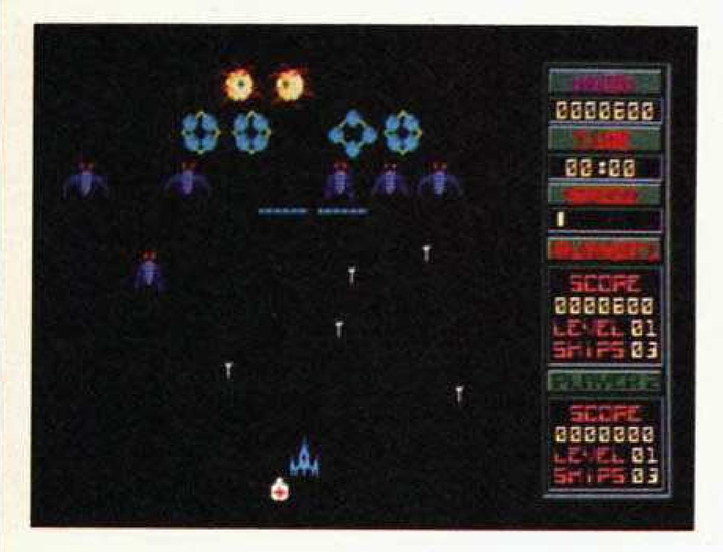
Es gibt 39 verschiedene Module, aus denen Sie eine Station zusammenbauen können. Von der Energiegewinnung bis zum Space-Shuttle-Raumhafen gibt es Module für die verschiedensten Zwecke. Jedes Modul kann entweder für kommerzielle (bringt mehr Geld) oder wissenschaftliche Zwecke (verbessert das technische Know-how) eingesetzt werden.

EOS bietet sieben unterschiedlich komplexe Spiel-Szenarien mit bestimmten Aufgaben. Bei der einfachsten Variante gewinnt derjenige, der innerhalb von zwei Spiel-Jahren das meiste technische Wissen gewinnt. Bei der anspruchsvollsten Mission haben Sie zehn Jahre Zeit, um Lebensformen im Sonnensystem aufzuspüren.

EOS ist ein Handels- und Taktik-Spiel, das man entfernt mit Programmen wie »Hanse« und »Airline« vergleichen kann. EOS ist aber komplexer, anspruchsvoller und bietet einen interessanten Handlungsrahmen, der auf den Plänen der amerikanischen Weltraumbehörde NASA basiert. Programm und Anleitung sind in Englisch. (hl)

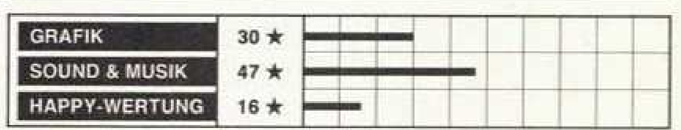
Heinrich: »Toll für Tüftler«
Wer diese Art von Spiel liebt, wird begeistert sein. EOS ist ebenso komplex wie abwechslungsreich. Die Grafik ist für dieses Genre relativ gut, den Sound kann man aber vergessen. Die mitunter sehr umfangreichen Missionen garantieren eine langanhaltende Motivation. Nichts für Action-Fans, aber ein interessantes Wirtschaftsspiel, das ähnliche Programme wie Hanse in die linke Hosentasche steckt.

Boris: »Nach meinem Geschmack«
Wirtschafts-Simulationen können mich nur begeistern, wenn sie technisch einwandfrei sind und mir einigermaßen realistisch erscheinen. Dazu gehört auch ein gutes Maß an Komplexität. All diese Anforderungen werden von EOS erfüllt, dazu gibt es eine recht schöne Grafik. Gestört haben mich nur die zum Teil sehr langen Wartezeiten zwischen den einzelnen Runden.



Swooper

Amiga
59 Mark (Diskette)



GRAFIK	30 ★	
SOUND & MUSIK	47 ★	
HAPPY-WERTUNG	16 ★	

Auf der Raumstation Xenon ist eine ganz scheußliche Krankheit ausgebrochen: die Paria-Seuche. Ihre Wirkung ist noch tückischer als die des irdischen Heuschnupfens, denn nach ein paar Tagen haucht jeder Infizierte sein Leben aus. Sie haben die Aufgabe, den lebensrettenden Impfstoff von der Erde nach Xenon zu fliegen. Dummerweise haben sich die Jungs von der Raumstation gerade jetzt mit den kleinen grünen Männchen von der Wega angelegt, die prompt zum Angriff blasen.

Hinter dieser medizinisch-kriegerischen Geschichte verbirgt sich nicht »Schwarzwaldklinik im All«, sondern »Swooper«, eines der bisher wenigen Action-Spiele für den Amiga. Spielerisch gibt sich das Programm eher hausbacken. Ihre Mission besteht aus zwei Teilen. Zunächst schießen Sie vom unteren Bildschirmrand aus auf ein paar Sprites (kein schöner Anblick, diese Wega-Burschen), die ihrerseits Bomben auf Ihr Schiff werfen. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Spielautomaten wie »Space Invaders« sind nicht zu übersehen.

Hat man alle Gegner in die ewigen Jagdgründe gepustet, folgt Teil zwei. Sie geraten in ein Asteroidenfeld und müssen hier durchkommen, ohne an einem garstigen Gesteinsbrocken anzurumsen. Ab und zu fliegen auch völlig losgelöste Astronauten vorbei, deren Aufsammeln ordentlich Bonus-Punkte bringt. Je nachdem, wie schnell Sie das Feld durchfliegen — die Geschwindigkeit können Sie selber bestimmen — fällt Ihre Punktzahl für diesen Level aus. (hl)

Heinrich: »Kosmischer Krampf«
Das Beste an diesem Programm sind die kernigen Explosions-Geräusche; den Rest kann man getrost vergessen. Das uralte, erschreckend simple Spielprinzip (Ballern für Anspruchslose) und die billige Grafik sind eine Schande für jeden Amiga. Selbst angesichts des relativ günstigen Preises kann ich vom Kauf dieser gehobenen Katastrophe nur abraten.

Anatol: »Müdes Ballerspiel«
Auf jedem kleineren Computer wäre das Spiel schon unterdurchschnittlich, aber auf dem Amiga ist es (bis auf die Soundeffekte) indiskutabel. Aliens abballern und durch Meteoritenfelder zu fliegen ist ein Spielprinzip, das wohl niemand mehr mit Begeisterung an den Computer lockt. Hat man einmal ein Leben verloren, muß man wieder ganz von vorne beginnen — besser man schaltet gleich ab.

The Last Ninja

C 64 (Atari XL/XE/ST, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)



Kategorie	Wertung
GRAFIK	91 ★
SOUND & MUSIK	72 ★
HAPPY-WERTUNG	61 ★



Endlich ist er da, der letzte Ninja. Bereits im September 1986 wurde das angeblich ultimative Kampfsport-Spiel »The Last Ninja« angekündigt. Jetzt, knapp ein Jahr später, wurde das monumentale Programm veröffentlicht. Aufgrund der aufwendigen Grafik und der hohen Komplexität besteht das Spiel aus sechs verschiedenen Abschnitten, die alle einzeln geladen werden. Das Programm beansprucht so drei Diskettenseiten. Die Kassetten-Version ist freilich eine kleine Pein, weil das Nachladen hier ein ganzes Weilchen dauert.

Sie verkörpern den letzten Ninja, der einem bösen Shogun an den Kragen will, der alle anderen Ninjas verraten und ermordet hat. Auf dem Weg durch die Wildnis in den Palast des Shoguns warten viele gefährliche Gegner, aber auch wichtige Gegenstände auf den Spieler.

Die »intelligente« Steuerung des Ninja-Kämpfers ist bemerkenswert und unterscheidet sich von anderen Karate-Spielen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man keine Schwierigkeiten, Gegenstände aufzunehmen, sich mit Hieben und Tritten zu wehren oder zu springen. Man kann mehrere Waffen bei sich tragen, aber immer nur eine per Leertastendruck einsetzen.

The Last Ninja verzichtet auf jegliche Punkte-Wertungen. Man hat nur das eine Ziel vor Augen, den Shogun zu besiegen. Hat man das geschafft, sinkt die Motivation wie bei einem gelösten Adventure stark. (hl)

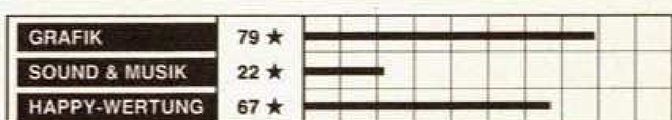
Heinrich: »Hoffentlich der letzte Ninja«
Hilfe! Bitte keine Ninjas, Karate Kids und Yie-Ar-Kung-Fus mehr. The Last Ninja bietet schöne Musik, hervorragende Grafik und Steuerung, aber ein Spielprinzip, das sich auf Dauer als etwas schwach auf der Brust entpuppt. Objektiv gesehen ein sicherlich überdurchschnittliches Spiel, aber ich persönlich kann diesen Karate-Kram einfach nicht mehr sehen.

Boris: »Tolle Effekte«
The Last Ninja ist das Spiel, das mich in letzter Zeit neben »Wizball« am meisten beeindruckt hat. Die Grafik ist ebenso hervorragend wie die ausgetüftelte Joystick-Steuerung. Auch der Umfang ist erfreulich. Doch die Verquickung von Kampfszenen und Action-Adventure bietet außer tollen Effekten wenig Neues. Gerade die Kämpfe haben mich enttäuscht, denn man hat nur geringe Kontrolle.



Game Over

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



Kategorie	Wertung
GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	22 ★
HAPPY-WERTUNG	67 ★

Nein, das ist kein dummer Witz aus der Redaktion: dieses Spiel heißt wirklich »Game Over«. Man kann sich richtig vorstellen, wie die Programmierer zunächst nächtelang über einem fetzigen Namen brüteten, doch es fiel ihnen partout nichts ein. Irgendwann muß ein Witzbold »Nennen wir's doch Game Over!« vorgeschlagen haben und so entstand wahrscheinlich der ungewöhnliche Name aus reiner Verzweiflung.

Verzweifeln könnte man auch angesichts einer bösen Weltraum-Tyrannin, die in diesem Action-Spiel gleich fünf Planeten unterjocht hat. Auf diesen versklavten Welten sorgen mutierte Känguruhs, Monster vom Planeten Dedron und andere unangenehme Burschen für Zucht und Ordnung.

Sie verkörpern den furchtlosen Einzelkämpfer, der mit einem Laser-Gewehr bewaffnet gegen die zahlreichen Gegner antritt. Außer wild herumschießenden Bösewichten trifft man auch auf Kisten, die nach dreimaligem Beschießen ihren Inhalt freigeben. Je nach Zufall handelt es sich dabei um ein Herz (frischt Lebensenergie wieder auf), ein Schutzschild, Granaten (die man per Leertastendruck schleudert) oder schlagkräftigere Geschosse für Ihre Laser-Kanone.

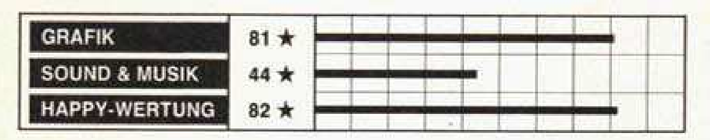
An einigen Stellen lauern besonders große Gegner, die man nur durch eine ganze Reihe von Granaten-Treffern bezwingen kann. Nach der Planetenbefreiung steigt dann das große Finale im Palast der fiesen Tyrannin. Dieser Programmteil wird extra nachgeladen. (hl)

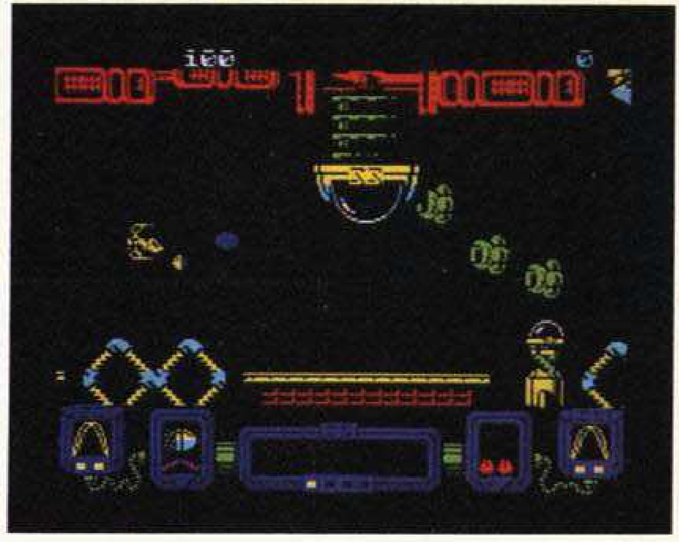
Heinrich: »Bunte Ballerei«
Die Grafik der CPC-Version ist so farbenprächtig, daß man sie im ersten Moment einem Amiga zuordnen möchte. Die Programmierer haben den LoRes-Modus des Schneider gut ausgenutzt. Eher bieder ist der Spielablauf, der handfeste Action der gehobenen Durchschnittsklasse bringt. Ärgerlich, daß der Inhalt der Kisten per Zufall bestimmt wird. So braucht man auch Glück, um weit zu kommen.

Boris: »Nichts Besonderes«
Game Over zeichnet sich nicht besonders gegenüber anderen Action-Programmen aus. Die Grafik ist schön bunt und abwechslungsreich, das Spiel selbst auf die Dauer etwas öde und für meinen Geschmack zu sehr vom Zufall abhängig. Ferner vermisse ich Feinheiten wie eine High-Score-Liste. Gewiß kein sonderlich schlechtes Programm, aber ich kann auch ohne Game Over leben.

Zynaps

Spectrum (C 64, Schneider CPC)
29 bis 39 Mark (Kassette),
39 bis 49 Mark (Diskette)





Im Weltraum ist wieder einmal die Hölle los. Ein neues Ballerspiel der Klasse »Horizontales Scrolling plus Extra-Waffen« versetzt Sie an Bord eines Scorpion-Kampfraumschiffes. Ihr Ziel: Bis ans Ende eines Levels gelangen und dort das feindliche Mutterschiff zu zerstören. Zur Belohnung bekommt man dann einen kleinen Computer-Cartoon gezeigt, bevor es mit einer neuen Spielstufe munter weiter geht.

»Zynaps« stammt von Dominic Robinson. Dieser junge Mann brachte vor ein paar Monaten das Kunststück fertig, vom C 64-Hit »Uridium« eine vernünftige Spectrum-Version zu schreiben. Sein erstes Original-Spiel orientiert sich recht eindeutig am Spielhallen-Renner »Nemesis«. Durch das Vernichten von gegnerischen Formationen entstehen Bonus-Gegenstände, die man aufsammeln und horten kann, bis man genug hat, um sich ein Extra zu leisten. Hier haben Sie die Wahl zwischen solchen neckischen Sachen wie schnelleren Lasern bis hin zu einer schlauen Rakete, die automatisch einen Gegner verfolgt und rammt!

Die Extras für mehr Geschwindigkeit und Laser-Power kann man bis zu viermal anwählen, um jedesmal die Eigenschaften des Raumschiffs etwas mehr auszubauen. Doch alle 30 Sekunden werden Tempo und Laser-Kraft automatisch wieder eine Stufe zurückgesetzt! (hl)

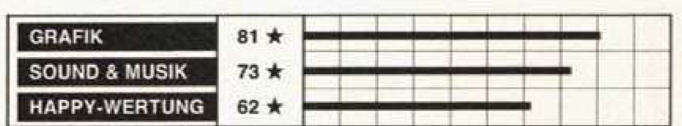
Heinrich: »Da glüht der Spectrum«
Der Spectrum wurde sicher nicht für flotte Arcade-Spiele gebaut; insofern ist es um so verblüffender, was Zynaps aus der Kiste herausholt: sanftes Scrolling, Sprites en masse und nicht zuletzt viel Spielwitz. Nach der C 64-Version von Nemesis ist Zynaps zur Zeit eines meiner liebsten Ballerspiele. Ich bin gespannt, wie die beiden Umsetzungen gelingen werden.

Boris: »Was für ein Spiel!«
Bisher war Nemesis für mich das Nonplusultra der Weltraum-Schießspiele, aber Zynaps könnte dessen Thron ins Wanken bringen. Die Spectrum-Version ist sehr gut gelungen; deswegen setze ich im Augenblick alle Hoffnungen auf die Commodore-Version, die noch besser werden könnte. Zynaps hat einfach das richtige »Feeling«, deswegen kehre ich auch immer wieder zum Spectrum zurück.



Barbarian

Amiga (Atari ST)
89 Mark (Diskette)



Ein wichtiger Hinweis gleich am Anfang: Dieses Spiel namens »Barbarian«, hat nichts mit dem Barbarian zu tun, das wir vor zwei Ausgaben testeten! Einfaches Unterscheidungsmerkmal: Barbarian aus Happy-Computer 7/87 ist nur für 8-Bit-Computer erhältlich; den Barbarian, den wir jetzt vorstellen, gibt es nur für Amiga und Atari ST.

Unser 68000-Barbar heißt Hegor und hat's wahrlich in sich: Drachen meuchelt er mit links und Monster vertrimmt er noch vor dem Frühstück. In diesem Spiel kämpft er sich durch die Unterwelt von Durgan, um einen Kristall zu zerstören und damit dem bösen Necron eins auszuwischen. Der Haken an der Sache ist gewaltig. Sollte Hegor allen Gefahren zum Trotz den Kristall wirklich vernichtet haben, muß er schleunigst wieder zum Ausgang zurück, sonst wird er von den Lavamassen eines ausbrechenden Vulkans geröstet.

Bild für Bild kämpft sich unser wackerer Held nun voran, dessen Aktionen durch das Anklicken in einer Menüleiste gesteuert werden, die man am unteren Bildschirmrand sieht. Hegor kann gehen, klettern, laufen, springen, kämpfen, Gegenstände aufsammeln, sie benutzen und sogar in wilder Panik davonlaufen, wenn sich ein Monster anpirscht, das zwei Schuhnummern zu groß für ihn ist. Zu Beginn kämpft er nur mit einem Schwert, doch er kann andere Waffen wie Pfeil und Bogen aufsammeln und dann damit den Gegnern auf den Pelz rücken. Er kann drei Waffen bei sich tragen aber nur eine benutzen. (hl)

Heinrich: »Recht müde«
Barbarian sieht hübsch aus, die digitalisierten Soundeffekte sind Spitze, doch der Spielablauf hat geradezu einschläfernde Wirkung. Man betritt einen neuen Raum, tut sein Bestes, um ein Monster zu killen, schaut sich nach Gegenständen um und marschiert weiter. Mir fehlt einfach die spielerische Abwechslung. Die gute Präsentation und Steuerung können da leider nicht allzuviel retten.

Anatol: »Monster satt«
Normalerweise sind »Blut und Barbaren«-Geschichten ja nicht unbedingt mein Fall. Barbarian aber ist nicht so schlimm wie viele andere Spiele dieser Gattung. Vor allem ist es grafisch gut gemacht: Die Monster sehen richtig hinterhältig und gefährlich aus, die Animation ist aber ruckelig. Alles in allem ein altes Spielprinzip mit einer recht guten Grafik, starkem Sound und einfacher Steuerung.

VERMEER

Berlin, 2.2.1918.

Europa befindet sich im 1. Weltkrieg. Auf einem Transport verschwindet in der Silvesternacht eine der wertvollsten Kunstsammlungen Europas. Diese Sammlung gehörte Walther von Grünschild, einem steinreichen Wirtschaftsmagnaten.

Am Neujahrstag 1918 wird der zukünftige Erbe in seine Residenz bestellt. Walther von Grünschild eröffnet ihm, daß er sich Gedanken über den Erben seines weltweiten Plantagenbesitzes gemacht hat. Er verlangt von seinem Nachfolger, daß dieser sich nicht nur als cleverer Plantagenbesitzer und Wirtschaftsexperte im Welthandel erweist, sondern ihm auch den wertvollsten Teil seiner Kunstsammlung zurückbringt.

Silvester 1917. Die wertvollste Gemäldesammlung der Welt ist verschwunden…

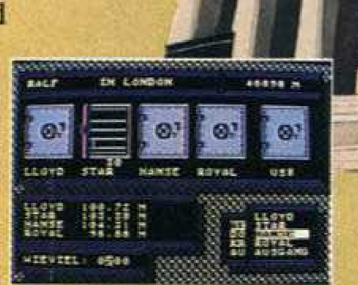


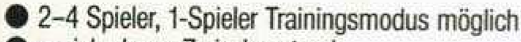
Der einzige Hinweis über den Verbleib der Sammlung führt zu einem gewissen Lugiani, genannt Vico Vermeer. Vico gilt als einer der besten Kunstfälscher seiner Zeit. Leider ist es bisher weder gelungen, Vico aufzuspüren, noch ihm das Handwerk zu legen.

Allerdings tauchen auch einige Stücke auf internationalen Kunstauktionen auf, und der potentielle Erbe kurbelt weltweit den Anbau und Handel mit Kaffee, Tabak, Tee und Kakao an, um diese zurückzuerwerben.

Neuerdings sieht man ihn auch an der Börse, wo er versucht, mit Aktienspekulationen zu Geld zu kommen.

Es wird ein Wettlauf mit der Zeit.





- 2–4 Spieler, 1-Spieler Trainingsmodus möglich
- speicherbarer Zwischenstand
- 40 zu ersteigernde Gemälde
- umfangreiche Bedienungsanleitung
- Steuerung über Joystick und Tastatur, Mouse möglich (ST)
- C-64 Cassette/Disc, CPC Cassette/Disc Atari ST

Wer wissen will, was wir außer Vermeer noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name ______

Straße ______

PLZ ______ Ort ______

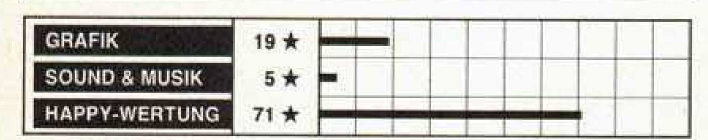
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

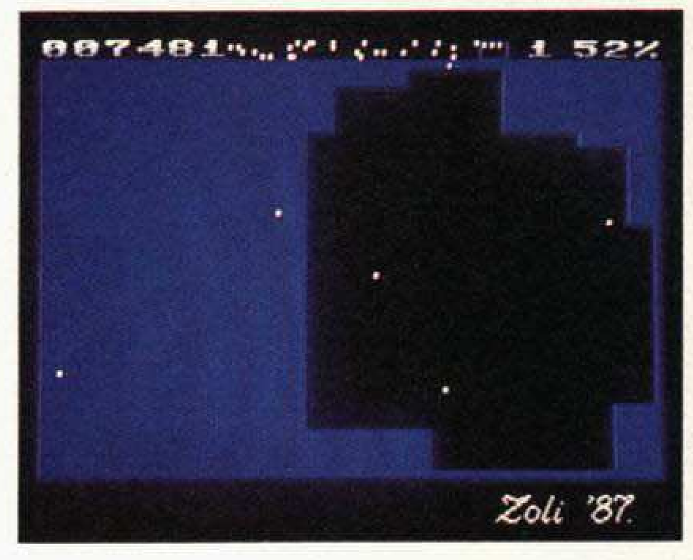


Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Zolyx

C 64
10 Mark (Kassette)





Die Idee von »Zolyx« ist ausgesprochen simpel: Sie grenzen mit einem Zeichenstift auf dem Spielfeld Blöcke ein, die dann mit einer Farbe aufgefüllt werden. 75 Prozent der gesamten Fläche müssen Sie auf diese Art und Weise ausfüllen, um in den nächsten Level zu kommen.

Damit es für Sie nicht allzu einfach wird, sausen permanent einige kleine Bälle über den Bildschirm. Die Berührung mit ihnen ist absolut tödlich. Gemeinerweise befinden sich die Bälle nicht nur in der Fläche, die Sie noch ausfüllen müssen. Auch in den bereits mühsam gepinselten Blöcken schwirren einige Gegner teuflisch schnell auf Sie zu. Die Bälle lassen sich mit viel Geschick auch einsperren und damit außer Gefecht setzen. Durch Druck auf den Feuerknopf kann man aber die Flugbahn der Bälle umkehren, um sich etwas Luft zu verschaffen.

Um ans Ziel zu kommen, entwickelt man mit der Zeit verschiedene Taktiken: Entweder Sie füllen einen großen Block aus (was sehr gefährlich ist) oder mehrere kleine (was sicherer, aber sehr langwierig ist).

Die Grundidee von Zolyx ist nicht allzu neu, sie erinnert stark an den Oldie-Spielautomaten »Qix«. Grafik und Sound muß man als ausgesprochen einfach bezeichnen. Der Zeichenstift unterscheidet sich leider weder in Farbe noch Form von den Bällen, was in der Hitze des Gefechts zu Verwechslungen führen kann. Beim Sound tut sich bis auf ein wenig Hintergrundgeblubber nichts. (al)

Anatol: »Volltreffer«
Endlich wieder ein Spiel, das mich für Stunden an den Monitor gefesselt hat. Gedämpft wird meine Begeisterung, wenn ich mir vorstelle, wieviel besser man Zolyx noch machen könnte: Zwei Geschwindigkeiten beim Zeichnen, Zwei-Spieler-Modus und ähnliche Feinheiten fehlen völlig. Trotzdem gehört Zolyx zu den fesselndsten Programmen, und 10 Mark sind ein toller Preis für ein so gutes Spiel.

Heinrich: »Hübsch häßlich«
Spartanische Micker-Grafik, ulkiger Spar-Sound und dennoch ein fesselndes Spiel: Trotz der abgekupferten Spielidee ein Kompliment von mir für Zolyx. Bis hin zum Chefredakteur fesselte dieses einfache Spiel unsere gesamte Belegschaft. Kein Wunder, denn die Einfärberei ist schwieriger, als man zunächst denkt. Für 10 Mark fast schon ein Muß — so schön können Billigspiele sein...

Grand Prix Simulator

Schneider CPC (Atari XL/XE, C 64, Spectrum)
10 Mark (Kassette)





Es muß nicht immer kompliziert sein — viele spannende Computerspiele basieren auf einfachen Ideen. Wie wäre es zum Beispiel mit diesem Rezept: Ein Autorennen, bei dem man die Strecke von oben sieht und die Autos nur als futzelig kleine Klötzchen erkennbar sind. Zwei Spieler und ein Computerwagen treten gleichzeitig an. Wer nach drei Runden als letzter ins Ziel fährt, scheidet aus. Der Gewinner tritt auf einer neuen Rennstrecke allein gegen den Computer an und fährt solange weiter, bis er geschlagen wird. Man kann auch gleich alleine gegen den Computer antreten. Um alle Kurse kennenzulernen, darf man sich also keine einzige Niederlage erlauben.

Diese simple Idee des 10-Mark-Spiels »Grand Prix Simulator« ist offensichtlich vom Spielautomaten »Super Sprint« inspiriert, auf dessen offzielle Umsetzung wir aber immer noch warten müssen. Die insgesamt 14 Rennstrecken werden von Mal zu Mal immer schwieriger und anspruchsvoller. Die Kurven werden schärfer, der Computer fährt immer sicherer und Ölflecke sorgen für Schleudergefahr. Die Fahrzeuge brausen auch unter Brücken durch und sind so einen Moment lang nicht sichtbar. An einigen Stellen kann man sich für eine Abkürzung entscheiden, die dann aber schwieriger zu fahren ist.

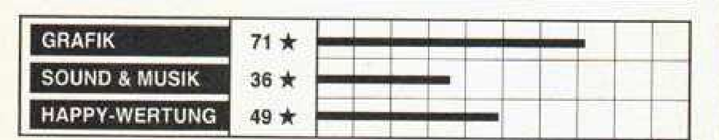
Die Steuerung ist einfach (Gas geben, Rückwärtsgang, nach links und rechts steuern) und mit dem Joystick eine Pein. Mit der Tastatur sind wir beim Spielen besser zurechtgekommen. (hl)

Heinrich: »Ist sein Geld wert«
Ein nettes Geschicklichkeitsspiel mit Rennatmosphäre, bei dem zwei Spieler plus Computer gleichzeitig mitmachen können. Dazu hübsche Grafik, Musik und Sprachausgabe — viel mehr kann man für 10 Mark wirklich nicht verlangen. Grand Prix Simulator ist ein wenig simpel, aber recht spaßig. Eine hübsche Variation der »Immer-im-Kreis-fahren«-Idee und angesichts des Preises empfehlenswert.

Anatol: »Nicht mein Fall«
Ich kann mir nicht helfen, aber für den Grand Prix Simulator kann ich mich nicht so recht begeistern. Mich stören die klobigen und viel zu kleinen Sprites (sind das Rennwägen oder Radiergummis?). Außerdem lassen sie sich nicht sonderlich gut steuern und fliegen zu leicht aus der Bahn. Ein Lob für die gute Sprachausgabe. Objektiv gesehen kein allzu schlechtes Spiel, aber eben nicht mein Fall.

Mutant Camels

Atari XL/XE
10 Mark (Kassette)



GRAFIK	71 ★	
SOUND & MUSIK	36 ★	
HAPPY-WERTUNG	49 ★	



Kamele hat man als unbescholtener Spieler normalerweise als harmlose, chronisch gelangweilt dreinschauende Tiere in Erinnerung, die niemandem etwas zuleide tun. Um so überraschter ist man, wenn plötzlich eine ganze Horde dieser Tiere angreift. Die Kamele erweisen sich als Außerirdische, die nichts anderes im Sinn haben, als die Erde zu unterjochen.

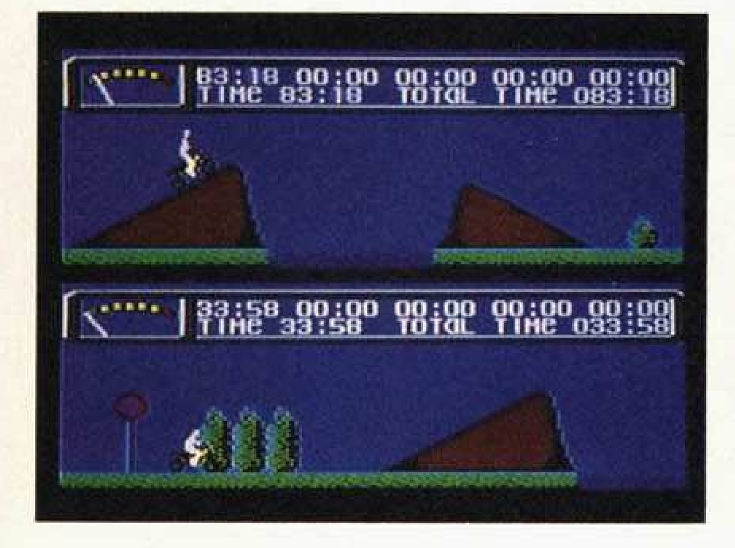
Das dürfen Sie natürlich nicht zulassen, und so springen Sie in Ihren Gleiter, um den Eindringlingen Paroli zu bieten. Im Tiefflug flitzen Sie über die Landschaft, bis Sie die Kolonne der Kamele erreicht haben. Jetzt heißt es, auf das vorderste Kamel zufliegen, schießen und im letzten Moment abzudrehen, damit Sie nicht mit dem Feind kollidieren. Der Gleiter hat zwar Schutzschilder, jeder Treffer vom Feind verringert jedoch dessen Leistung, und obendrein wird der Gleiter durch einen Treffer zurückgeschleudert.

Damit die Sache nicht zu einfach wird, muß ein Kamel mehrmals getroffen werden. Wenn dieses dann endlich beseitigt ist, steht sein Hintermann schon bereit, den Angriff fortzusetzen. Während des Kampfs rücken die Kamele langsam aber sicher zur Hauptbasis vor, und sobald das erste Kamel diese erreicht, ist das Spiel zu Ende. Damit es auf Dauer nicht langweilig wird, stehen mehrere Start-Level zur Auswahl.

Das Spielprinzip ist nicht unbedingt neu. Vor einigen Jahren gab es für das Atari-Videospiel ein Cartridge namens »The Empire Strikes Back«, das spielerisch fast identisch ist. (hf)

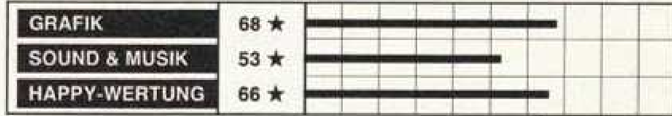
Henrik: »Technisch sauber, fairer Preis«
»Mutant Camels« besticht durch ein extrem schnelles und sauber programmiertes, horizontales Scrolling sowie durch eine ansprechende, effektreiche Grafik.
Die Spielidee ist natürlich nicht mehr die allerfrischeste, aber alles in allem ist Mutant Camels ein Programm, bei dem Action-Fans ihr Geld gut anlegen können. Der Preis stimmt.

Anatol: »Auf Dauer ziemlich öde«
Die Idee erinnert mich an eine Szene aus dem zweiten Film der »Star Wars«-Trilogie. Mutant Camels soll sicher keine Umsetzung des Films sein, hat sich aber stark an diese Idee gehalten.
Das Scrolling ist sehr sauber und die Grafik ausgesprochen farbenprächtig. Schade ist nur, daß es trotz gepflegter Ballerei nach einiger Zeit ziemlich öde wird.



Kikstart 2

C 64
10 Mark (Kassette)



GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	53 ★	
HAPPY-WERTUNG	66 ★	

Auf ein Neues: »Kikstart 2« ist die Fortsetzung der halsbrecherischen Fahrten eines Motocross-Fahrers, die schon beim Vorgänger »Kikstart« im Mittelpunkt standen. Wieder einmal haben Sie nichts Geringeres zu tun, als über eine mit Hindernissen gepflasterte Strecke zu rasen und dabei selbstverständlich eine möglichst gute Zeit zu erreichen.

Einige Hindernisse dürfen nur mit einer bestimmten Geschwindigkeit überfahren werden. Außerdem lauern heimtückische Fallen wie Wassergräben oder Öllampen, um Sie aus dem Sattel zu werfen. Auch Schanzen sind zur Genüge vorhanden, wobei Skirampen besonders schwierig zu befahren sind. Allerdings müssen Sie bei einem Crash keines Ihrer Leben lassen, sondern es wird Ihnen »nur« kostbare Zeit abgezogen. Sie können entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund spielen, um sich als Crack zu beweisen. Insgesamt 24 verschiedene Strecken stehen parat, die erst einmal geschafft werden wollen.

Wenn Sie nach einiger Zeit eine größere Herausforderung suchen, können Sie mit dem eingebauten Editor Ihre eigenen Strecken zusammenbasteln. Das Editieren geht flott von der Hand und bereitet keine großen Schwierigkeiten. Der Editor hat sogar eine Hilfsfunktion, in der die Tastaturbelegung genau erklärt wird. Sie können alle Elemente, die im Spiel vorhanden sind, nach Herzenslust aneinander fügen und so besonders knifflige Strecken anlegen. Einen frisch entworfenen Parcours kann man auf Kassette oder Diskette speichern. (al)

Anatol: »Ordentlich aufgemöbelt«
Kikstart 2 ist zwar sicherlich nicht die Perle einer Billigspiel-Sammlung, bietet aber eine Menge Spaß fürs Geld. Vor allem der Zwei-Spieler-Modus und der Editor werten die etwas müde Spielidee auf.
Wer nichts gegen ein munteres Motocross-Spielchen hat und auch nicht vor einem wenig aufregendem Sprite zurückschreckt, ist mit Kikstart 2 gut beraten.

Heinrich: »Was will man mehr?«
Was will man eigentlich für 10 Mark mehr als 24 Levels, einen Zwei-Spieler-Modus und ein sehr gutes Construction Set? Kikstart 2 hat seinem Vorgänger eine verbesserte Grafik und den Editor voraus. Das Spielprinzip ist zwar ein wenig abgedroschen, aber vor allem zu zweit recht unterhaltsam. Fazit: Wieder einmal ein starkes Billigspiel, das sein Geld voll und ganz wert ist.

RUSH WARE

Online with the trend.

SOFTW



Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.

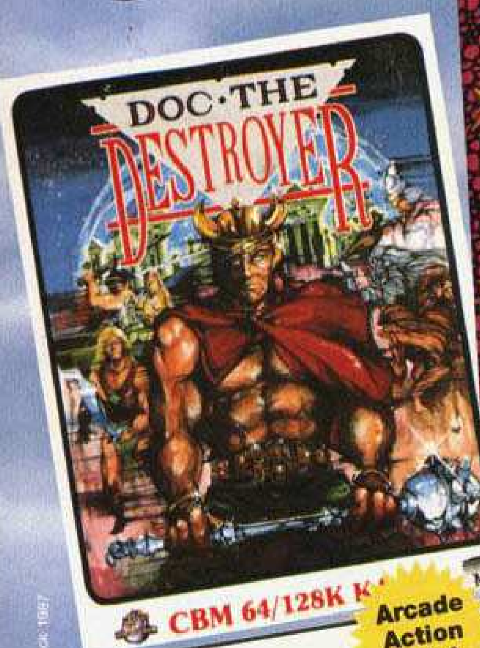
Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.

Arcade Spiel

C64 Kass./Disk.
Schneider Kass./Disk.

C64 Kass./D
CPC Kass./D
Spectrum



Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.

COMMODORE 64·128

WIZBALL

ocean

Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum Kass.

GAUNTLET

MERLIN
THOR
THYRA
QUESTOR
U.S. GOLD
CBM 64/128
ATARI

Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk. · **IBM**
MSX · **Atari** Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

C64 K
CPC K
Spectr

Luckau & Wasck 1987

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:







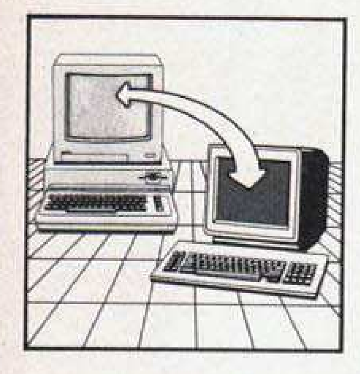




Horten
Horten
Horten



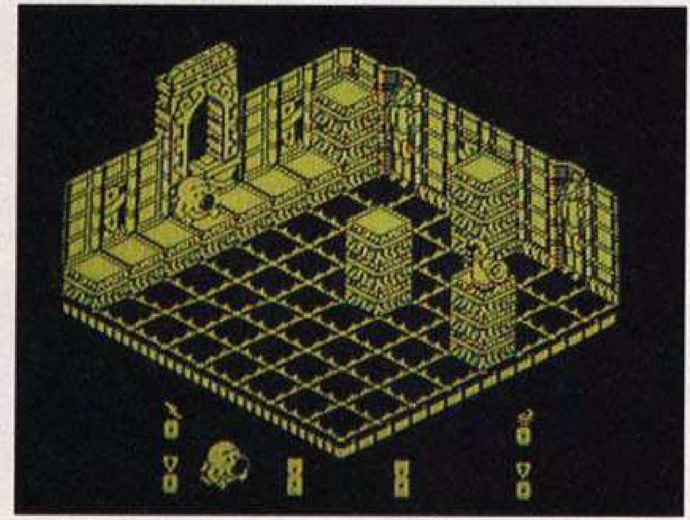
ARE
Aktuell
ODORE 64 · 128K
name
game
Arcade
Spiel
THING
BOUNCES BACK
CBM 64/128
C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk. · MSX
Arcade
Spiel
CARTOON'S MOST ELUSIVE CHARACTER
HAS FINALLY BEEN TRAPPED.....
ROAD
RUNNER
BEEP
BEEP!!
CBM 64/128 JOYSTICK ONLY ATARI
C64 Kass./Disk. · ATARI ST
CPC Kass./Disk. · Spectrum Kass.
Arcade
Spiel
Prove you are par for the course
LEADER
BOARD
Executive Edition
ACCESS
Disk.
Disk.
Arcade
Action
Spiel
C64 Kass./Disk.
Simu-
lations-
Spiel
TIP
des
Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
massa
RATIO
RINGFOTO
WERTKAUF*



Kurz und bündig

Ein erfreulicher Trend für alle Atari XL-Besitzer: Aus England kommen mehr Spiele für diesen Computer. Diesen Monat flatterten uns zwei gute Titel auf den Schreibtisch: Das Billig-Renn-Spiel »BMX-Simulator« sowie das 3D-Action-Adventure »Head over Heels«.

Beim **BMX-Simulator** können ein oder zwei Spieler gegeneinander um die Wette radeln. Acht verschiedene, grafisch sehr schöne Rennstrecken werden befahren. Im Vergleich zur C 64-Version (Test in Ausgabe 12/86) ist die Grafik allerdings nicht so farbenfroh. Sehr einfarbig geht es bei **Head over Heels** (Test in Ausgabe 6/87) zu. Bei diesem witzigen 3D-Action-Adventure werden alle Räume in monochromer Grafik dargestellt. Dafür ist die Auflösung sehr hoch und die einzelnen Figuren und Räume sind wirklich putzig gezeichnet.



»Head over Heels« auf Atari XL (und C 64)

C 64

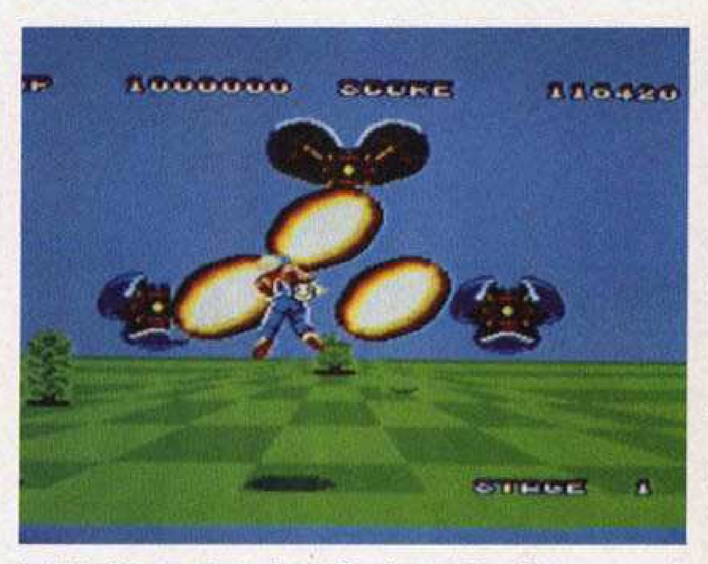
Head over Heels ist auch für den C 64 erhältlich. Hier ist die Geschwindigkeit des Spiels bemerkenswert, denn bisher waren 3D-Action-Adventures auf dem C 64 eine recht langsame Angelegenheit. Auch hier ist aber die stets einfarbige Grafik zu beklagen. Etwas bunter wäre das Spiel viel schöner gewesen.

Das Unmögliche wurde vollbracht: Das auf Grund seiner fantastisch gezeichneten Grafik beliebte Amiga-Spiel **Defender of the Crown** (Test in Sonderheft 17) wurde auf den C 64 umgesetzt. Das Ganze sieht zwar nicht ganz so gut aus wie auf dem Amiga — aber wer die C 64-Version das erste Mal sieht, stutzt gewaltig und schaut, ob da nicht doch vielleicht ein Amiga im C 64 versteckt wurde. Alle Szenen des Spiels wurden auf eine doppelseitige Diskette gepackt.

Außerdem sind einige Sequenzen etwas schwerer ausgefallen. Dies war bitter notwendig, denn die Amiga-Version war viel zu einfach und wurde sehr schnell langweilig. Auch die 64-Version ist spielerisch nicht das höchste der Gefühle, aber zumindest ist damit bewiesen, daß nicht nur der Amiga zu Spitzenleistungen fähig ist.

Wer von Leader Board immer noch nicht genug bekommen kann: nach der Datendiskette »Tournament 1«, und der erweiterten Version »Leader Board Executive« gibt es nun eine dritte: **World Class Leader Board«** hat 72 neue Löcher, die Sie beliebig zu neuen Kursen zusammenstellen können (Disketten-Version). Man darf sich wundern, wieviele Leader Boards noch für den C 64 erscheinen werden. Ein, im Augenblick rein fiktives, »Leader Board Construction Kit« würde beispielsweise noch ausstehen.

Autorennen vom Feinsten gibt es bei **Revs Plus**, einer Formel-3-Simulation für den C 64. Wem der Name Revs bekannt vorkommt, hat recht: Revs Plus ist eine Neuauflage eines etwa ein Jahr alten Rennspiels (Test in Sonderheft 11). Die wesentlichen Änderungen: Das Auto kann jetzt auch mit einem handelsüblichen Joystick gesteuert werden; ein spezieller Modus macht Anfängern das Fahren leichter; es gibt sechs verschiedene Rennstrecken zum Auswählen, darunter auch den Nürburgring in Deutschland.



Laßt Farben sprechen: »Space Harrier« auf dem Sega

C 16

C 16-Besitzer dürfen sich über eine neue Programm-Sammlung freuen. Das **Kingsoft-Plus-Paket 2** enthält die vier Spiele Bongo, Legionaire, Space Pilot und Pilot X. Dabei handelt es sich überwiegend um Action-Spiele, Bongo ist dagegen ein Geschicklichkeitsspiel mit eingebautem Construction Set. Die vier Spiele sind für den C 16 überdurchschnittlich gut, was das Plus-Paket ziemlich interessant macht.

MS-DOS

Auch bei den MS-DOS-PCs tat sich diesen Monat wieder einiges. Das Spitzenprodukt, »Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator«, wird in diesem Heft ausführlich getestet. Weiterhin sind die Umsetzungen von **Escape** und **Top Gun** erschienen. Escape ist ein dreidimensionales Action-Adventure, bei dem man aus einem schwer bewachten Gefängnis fliehen muß. Top Gun (Test in Ausgabe 3/87) ist ein Spiel für ein oder zwei Spieler, das sich als Flugsimulation ausgibt, aber wohl eher dem Actiongenre zuzurechnen ist. Die 3D-Vektorgrafik ist recht

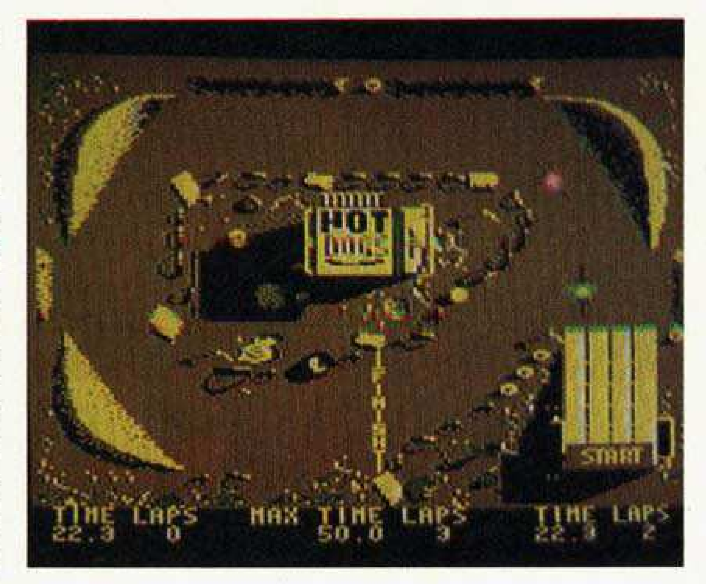


Amiga-Grafik auf C 64: »Defender of the Crown«

simpel, dafür aber ganz schön flott.

Videospiel-Neuheiten

Für Segas Videospiel-Konsole sind jetzt einige sehr interessante Neuheiten erschienen. Die Automaten-Umsetzung **Wonderboy** ist zum Beispiel zwei Klassen schöner als die C 64-Version und spielt sich auch besser. Die Farbenvielfalt des Master Systems kommt hier gut zur Geltung. Nette Idee am Rande: Dank einer »Continue Game«-Funktion kann man das Spiel immer an dem Level fortsetzen, bei dem man sein letztes Leben aushauchte. Das spaßige Geschicklichkeits-Spiel ist fast schon ein Muß für Sega-Besitzer.



Billig-Spiel »BMX-Simulator« auf Atari XL

Die Sega-Version von **Space Harrier** sieht dem Automaten so ähnlich, daß man sie beinahe verwechseln könnte. Die Grafik ist zwar fantastisch gezeichnet, aber leider nicht sonderlich schnell. Hinzu kommt das mäßig intelligente Spielprinzip, denn bei Space Harrier wird nur geballert, daß die Fetzen fliegen. Nach dem Verlust eines Lebens wird der Spieler mit der Sprachausgabe »Get Ready!« angefeuert. Space Harrier auf dem Sega ist sehr hübsch anzuschauen, wird nach einer Weile aber recht langweilig. Weitere neue Module sind »Rocky« und »Quartet«.

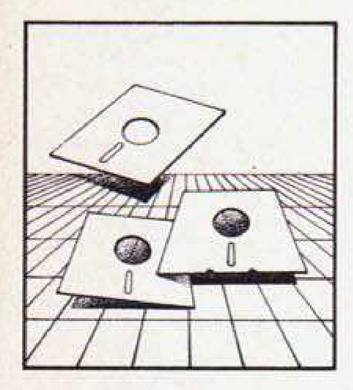
Bei den neuen Modulen zeigt das Sega-Videospiel den 8-Bit-Heimcomputern die Zähne. Die Grafik hat eine Qualität, wie man sie auf keinem C 64 oder Schneider CPC erreichen könnte. Ähnliche Wunderdinge sagt man auch dem neuen Nintendo-Videospiel nach, das wir Euch übrigens in der nächsten Ausgabe genauer vorstellen werden. Inzwischen sind die Nintendo-Konsolen auch in Deutschland erhältlich. Eines der ersten Geräte steht schon in unserer Redaktion und wird gerade auf Herz und Nieren getestet. (bs/hl)

Trubel um den Index

Um die Liste der indizierten Computer-Spiele gibt es zur Zeit einigen Trubel. Denn wer sich die neueste Liste der Bundesprüfstelle (BPS) in Bonn ansieht, der findet zumindest zwei Programme darauf, die es in dieser Form gar nicht zu kaufen gibt: »1942 Trainer« und »G. I. Joe 2« sind nämlich schlicht und einfach Raubkopien, die von gewitzten Knackern mit Trainer-POKEs oder neuen Sprites ausgestattet wurden.

Da fragt man sich natürlich schon, wie die Antragsteller an die Programme herankommen, die sie indiziert wissen möchten. Gleichzeitig fragt man sich auch, ob die Beurteilung von Programmen wie »Silent Service« und »F-15 Strike Eagle« auch anhand von Raubkopien vorgenommen wurde — ohne Kenntnis der Anleitung, der Hintergrund-Geschichte und der Absichten des Programmierers und Herstellers. Dann nämlich hätte man diesen zugegeben militärischen Simulationen starkes Unrecht getan, denn in der Dokumentation wird auf die Gefahren eines Krieges hingewiesen.

Wir versuchen gerade ein Interview mit Mitarbeitern der BPS zu erhalten, um Euch — wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe — Aufklärung über diese merkwürdigen Vorgänge zu geben. (bs)



In der Mache

Bei einem Besuch im Londoner Büro von Rainbird Software konnten wir uns zwei Spiele ansehen, die kurz vor ihrer Vollendung stehen. Das erste Programm ist »Knight Orc« vom Level 9-Programmierteam. In diesem Adventure, das wie seine Vorgänger »Jewels of Darkness« und »Sillicon Dreams« aus drei Teilen besteht, übernimmt man die Rolle eines Orc, der sich unter anderem gegen viele menschliche Adventure-Spieler behaupten muß. Also ein Rollentausch gegenüber den sonstigen Abenteuer-Spielregeln.

Neu sind die Grafiken, die die jeweiligen Computer wirklich ausnutzen. Beim Amiga und beim ST gibt es sogar digitalisierte Bilder in erstaunlich guter Qualität zu sehen. Bei den 8-Bit-Computern muß man hier aber Abstriche machen, denn Rainbird möchte wieder Kassetten-Versionen anbieten.

Der Parser wurde deutlich verbessert und versteht jetzt auch komplizierte Sätze. Neu ist auch das Eigenleben von Charakteren. Im Laufe des Spiels muß man Verbündete und Freunde suchen, die sogar Aufträge erfüllen. So können Sie einen Gefährten mit dem Befehl, ein Schwert zu finden, losschicken. Sobald er eines gefunden hat, kehrt er einige Spielzüge später zu Ihnen zurück. Zeitsparend ist die Funktion, direkt zu bestimmten Orten gehen zu können, ohne immer die Richtung eingeben zu müssen, zum Beispiel durch »Go to Castle«.

Auch auf Charakterzüge wurde geachtet. So sind Menschen sehr gierig auf Gold und töten sogar dafür. Wenn man beim Auftauchen eines Menschen sein Gold einer anderen Figur gibt, bringt man diese dadurch in ernsthafte Schwierigkeiten. Man kann sogar gezielt Streit erzeugen, indem man einfach einer Figur etwas stiehlt und es dann einer andern schenkt. Kommt der Bestohlene dann dazu, versucht er, das unschuldige Opfer niederzumachen.

Völlig neu programmiert wurde »Tracker« für den Atari ST. Die Programmierer haben aus



Ein erstes Amiga-Bild vom neuen Adventure Knight Orc

Die Spiele-Hitparaden August 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (wichtig!). Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Computerspiele verlost. Diesmal spendierte Ariolasoft Kassetten und Disketten mit der Compilation »5 Computer Hits«, auf der gleich fünf Programme enthalten sind! Folgende Leser haben gewonnen:

Matthias Arlt, Osterode
Marc Banduhn, Kiel
Bernd Behl, Höchberg
Christoph Carsten, Buchholz
Thomas Donath, Emmerich
Holger Ernst, Grünwald
Thomas Fischer, Altenriet
Christian Gewald, Kelheim
Max Herrlein, Ismaning
Markus Kuhnen, Essen
Andreas Leicht, Ritterhude
Udo Ley, Mainhardt
Sven Löber, Lahnau
Thilo Masuhr, Dettenheim
Michael Meissner, Stuttgart
Andreas von Reth, Essen
Bernd Reichardt, Mülheim
Alexander Szyroki, Vechta
Jürgen Wachter, Erlangen
Stefan Weckesser, Lauda
Oliver Wendt, Staufenberg
Dennis Wippich, Freiberg

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Pirates«. (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (4) **Gunship** (Microprose)
3. (3) **Silent Service** (Microprose)
4. (2) **Gauntlet** (U.S. Gold)
5. (7) **Arkanoid** (Imagine)
6. (5) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
7. (9) **Leader Board** (Accsess/U.S. Gold)
8. (-) **Destroyer** (Epyx)
9. (8) **Krakout** (Gremlin)
10. (-) **They stole a Million** (Ariolasoft)



Großbritannien

1. (-) **Barbarian** (Palace)
2. (-) **Milk Race** (Mastertronic)
3. (1) **BMX-Simulator** (Code Masters)
4. (4) **Four Great Games** (Micro Value)
5. (-) **Paperboy** (Elite Systems)
6. (5) **Football Manager** (Addictive)
7. (3) **Enduro Racer** (Activision)
8. (2) **Feud** (Bulldog)
9. (-) **Army Moves** (Imagine)
10. (7) **Six Pak** (Elite Systems)



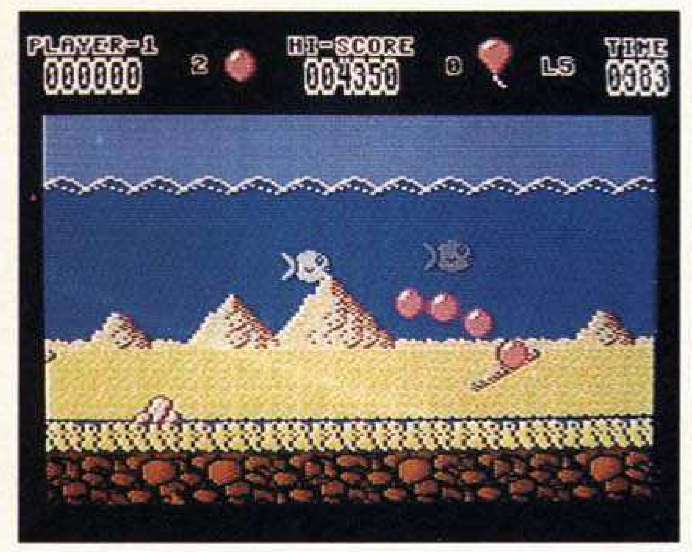
U.S.A.

1. (2) **Gunship** (Microprose)
2. (-) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
3. (4) **Silent Service** (Microprose)
4. (1) **Star Trek: Promethean** (Simon & Schuster)
5. (3) **Destroyer** (Epyx)
6. (9) **Championship Football** (Gamestar/Activision)
7. (-) **Chessmaster 2000** (Electronic Arts)
8. (5) **World Games** (Epyx)
9. (6) **Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
10. (7) **King's Quest III** (Sierra)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. (-) **Road Runner** (U. SGold)
2. (-) **Enduro Racer** (Activision)
3. (2) **World Games** (Epyx)
4. (1) **Cholo** (Firebird)
5. (-) **Milk Race** (Mastertronic)
6. (-) **Challange of the Gobots** (Reaktor)
7. (-) **Wizball** (Ocean)
8. (-) **Trio** (Elite System)
9. (-) **Colony** (Master Tronic)
10. (-) **Gunship** (Microprose)



Cataball (C 64) von der neuen Spielesammlung Trio

den Unzulänglichkeiten der C 64-Version gelernt (siehe auch Ausgabe 2/87) und eine tolle ST-Version geschaffen. So ist die Action-Sequenz wesentlich besser geworden. Schließlich verbergen sich in ihr die Grafik-Routinen von »Starglider«.

Die acht Sektoren haben in der ST-Version das Aussehen von Mustern, so daß es manchmal etwas schwierig ist, den Weg bis zum Kontroll-Zentrum zu finden. Um ein Kontroll-Zentrum zu zerstören, genügt es nicht mehr, nur eine Ionen-Bombe zu werfen. Statt dessen befindet sich jetzt ein farbiges Feld im Kontroll-Zentrum, das man nur mit einer Bombe der gleichen Farbe vernichten kann. Hat man das Feld abgeschossen, erscheint eine neue farbige Bombe, die man aufsammeln muß. Das macht das Spiel noch mal schwieriger, denn die Anzahl der richtigen Bomben ist begrenzt und wird der Skimmer abgeschossen, wird damit auch die Bombe vernichtet.

Tracker für den Atari ST und die 16-Bit-Versionen von Knight Orc sollen im Spätsommer endgültig fertig sein. Bei Rainbird sitzt man übrigens im Augenblick auch an der ST-Version des Klassikers »Elite«. Elite ST soll im Herbst fertig werden. (gn)

Familien-Ausflug

Mastertronic unternahm Mitte Juni mit seinen Mitarbeitern einen gemeinsamen Ausflug zum 24-Stunden-Rennen von Les Mans. Der eigentliche Grund war der »Les Mans Simulator«, ein Spiel, das auf der PCW (Personal Computer World) im September in London groß verkauft werden soll. Man wollte sich nur einen Eindruck verschaffen, wie man den Messe-Stand stilecht im Grand-Prix-Look gestalten kann. Das Resultat war ein gemeinsamer Ausflug mit englischen Pressevertretern und Mitarbeitern. (gn)

Flotter Dreier von Elite

Nach dem großen Erfolg der Compilation »6-Pak« hat Elite Systems eine neue Spielesammlung veröffentlicht. Für 30 bis 50 Mark (je nach Datenträger) erhält man bei »Trio« drei Spiele auf einmal. Es handelt sich dabei aber nicht um alte Programme, sondern um bisher unveröffentlichte Titel.

»Great Gurianos« ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Bildschirm-Prügelei mit großen Kämpfer-Sprites ist hier angesagt. »Airwolf 2« ist ein Action-Spiel, das auf der gleichnamigen TV-Serie basiert. Nur bei der C 64-Version ist »Cataball« dabei, ein ungewöhnliches Geschicklichkeits-Spiel, bei dem man vier Bälle steuern muß. Anstelle von Cataball findet man bei den Versionen für Schneider CPC und Spectrum »3DC«, ein Action-Adventure mit 3D-Grafik im altbewährten »Knight Lore«-Look. (hl)

Mords Monster

Activision hat die Lizenz zum neuen Arnold-Schwarzenegger-Film gekauft. Der rauhe Action-Streifen (amerikanischer Original-Titel: »Predator«) handelt von einem Soldatentrupp, der im südafrikanischen Dschungel von einem außerirdischen Monster heimgesucht wird — »Aliens« läßt grüßen! Ein Veröffentlichungsdatum für das Spiel zum Film steht noch nicht fest.

Boris sah sich den Film bereits in den USA an. Sein Urteil: Wenn man davon absieht, daß Schwarzenegger im ganzen Film nur etwa 18 Worte sagt und ab und zu ein paar Kampfgeräusche ausstößt, ist der Film recht unterhaltsam. Wenigstens ist der Film dann schnell synchronisiert und sollte bald in die deutschen Kinos kommen. (hl)

Es bleibt in der Familie



Familienfoto: Die Führungsriege von Code Masters. Von links nach rechts: David, Richard und Jim Darling

Zwei Brüder und ihr Vater gründeten vor einem Jahr eine Firma, die heute zu den Marktführern bei Billigspielen gehört: Code Masters. Wir führten mit dem »Darling-Clan« ein interessantes Gespräch.

Diese Softstory kann man ohne Übertreibung als reinste Familiengeschichte bezeichnen. Sie handelt von der Blitzkarriere zweier Brüder und ihres Vaters, die im September 1986 das Softwarehaus Code Masters gründeten, das auf Billigspiele spezialisiert ist. Seitdem ging es steil bergauf: Code Masters gehört mittlerweile zu den umsatzstärksten britischen Softwarehäusern. So wurden beispielsweise vom Nr. 1-Hit »BMX Simulator« allein in England bisher zirka 100000 Stück verkauft!

Die Brüder Richard (19) und David Darling (20) arbeiteten vor der Gründung ihrer eigenen Firma als Programmierer für Mastertronic und schrieben unter anderem Budget-Klassiker wie »Master of Magic« und »The last V8«. Die Jungs kannten sich in der Branche bestens aus und wagten den Schritt zur Selbständigkeit. Im zarten Alter von 14 beziehungsweise 15 Jahren verließen die Brüder bereits die Schule, um sich ganz dem Programmieren zu widmen. Ihren Vater Jim stellten sie als Geschäftsführer ein. Er bekleidete vorher den gleichen Posten bei einer Firma, die für Mastertronic neue Spiele an Land zog. Den ersten öffentlichen Auftritt hatte Codemasters im September '86 auf einer Messe, bei der man kräftig um Programmierer warb.

Seit letzten Juni gibt es sogar ein Code Masters-Büro in Deutschland. Alle Programme des Darling-Clans sind jetzt auch bei uns für 9,95 Mark pro Kassette und deutschen Anleitungen erhältlich.

Anläßlich dieser Aktivitäten kamen Jim, David und Richard nach Deutschland. In unserem Interview erzählten Sie uns einiges über die Hintergründe der Software-Branche. Die Aussagen der drei Code Masters geben wir diesmal in einer neuen, etwas ungewohnten Form wieder: nach Schlagworten geordnet. Dann schlagen wir doch gleich mal los...

Erfolg

»Um ein erfolgreiches Budget-Softwarehaus zu werden, muß man natürlich wirkliche Top-Spiele anbieten. Die Verpackung muß auch was hergeben und ein paar gut aussehende Bildschirmfotos müssen auf ihr drauf sein — das ist sehr wichtig, da Billigspiele oft spontan gekauft werden. Es gibt aber auch wichtige Details beim Vertrieb. U.S. Gold war mit seinem Budget-Label Americana zum Beispiel nicht sonderlich erfolgreich. Einer der Gründe war, daß die Händler immer ein ganzes Sortiment mit verschiedenen Titeln nehmen mußten. Viele Händler wollen aber lieber selber auswählen, welche Spiele sie ins Programm nehmen und welche nicht.«

Software-Preise

»Warum unsere Spiele 10 Mark und nicht 40 Mark kosten? Nun, wir schalten bei weitem nicht so viele Anzeigen wie die Vollpreis-Softwarehäuser, was uns eine ganze Menge Geld spart. Dann kommen wir durch den niedrigen Verkaufspreis natürlich auf enorme Verkaufszahlen, die die meisten Vollpreis-Spiele nicht erreichen.

In Zukunft wird es wohl immer weniger Vollpreis-Spiele geben. Durchschnittliche Ballerspiele wird man kaum mehr für so viel Geld verkaufen können. Bei anspruchsvollen, komplexen Programmen wie zum Beispiel »Elite« kann man natürlich soviel verlangen. Es könnte auch eine neue Preiskategorie über den Billigspielen geben, die etwa bei 20 Mark liegt.«

Geld

»Wir haben einen festen Tarif, nach dem unsere Programmierer bezahlt werden. Von jedem verkauften Spiel erhält der Autor 10 Pence (zirka 30 Pfennig), aber auf jeden Fall ein Fixum von 2500 Pfund (zirka 7500 Mark). Verkauft sich ein Programm also mehr als 25000mal, bekommt der Programmierer pro zusätzlich verkaufter Kassette 10 Pence zu seinen 2500 Pfund noch einmal dazu.«

Geschäftsleben

»Wir haben natürlich viel weniger Zeit als früher, etwas selber zu programmieren. Richard arbeitet gerade an einem neuen Spiel, aber es wird wohl noch ein Weilchen dauern, bis es fertig ist. Manchmal vermissen wir irgendwie die gute alte Zeit, in der wir uns nur ums Programmieren gekümmert haben. Heute geht sehr viel Zeit drauf, andere Spiele für unsere Firma zu Sichten und den ganzen anderen Geschäftskram zu erledigen.«

ST, Amiga, PCs

»Im Herbst werden wir unsere ersten Spiele für 16-Bit-Computer veröffentlichen. Sie werden wahrscheinlich 29 Mark pro Diskette kosten. Für Atari ST, Amiga und MS-DOS-PCs erscheinen Umsetzungen der Rennspiele »BMX Simulator« und »Grand Prix Simulator.«

Verkauf

»Wir wollen in unserem ersten Jahr in Deutschland mindestens eine halbe Million Spiele verkaufen. Wir glauben aber, daß es sogar noch mehr werden. In 400 deutschen Kaufhäusern und Läden werden wir spezielle Ständer mit Code Masters-Spielen plazieren. Wir werden Leute beschäftigen, die sich um die Wartung dieser Ständer kümmern, neue Spiele dazupacken und aufräumen, wenn die Kunden etwas durcheinandergebracht haben. Wir praktizieren diese Methode mit großem Erfolg in England. Viele Software-Anbieter sind uns dankbar, daß wir ihnen auf diese Weise Arbeit abnehmen.«

Raubkopierer

»Wir leiden unter der Software-Piraterie nicht so sehr wie die Anbieter von Vollpreis-Spielen. Unsere Programme sind so preiswert, daß sich das Kopieren nicht lohnt. Der Kopierer muß sich auch erst einmal eine Leerkassette kaufen. Wenn er dann noch etwas mehr Geld ausgibt, bekommt er bei uns ein Original mit Anleitung.«

Videospiele

»Wir glauben nicht, daß Videospiele wieder ein großer Erfolg werden. Die Spielmodule sind einfach zu teuer. Und weil die Cartridges schon in der Herstellung relativ aufwendig und teuer zu produzieren sind, halten wir uns als Softwarefirma da auch zurück.«

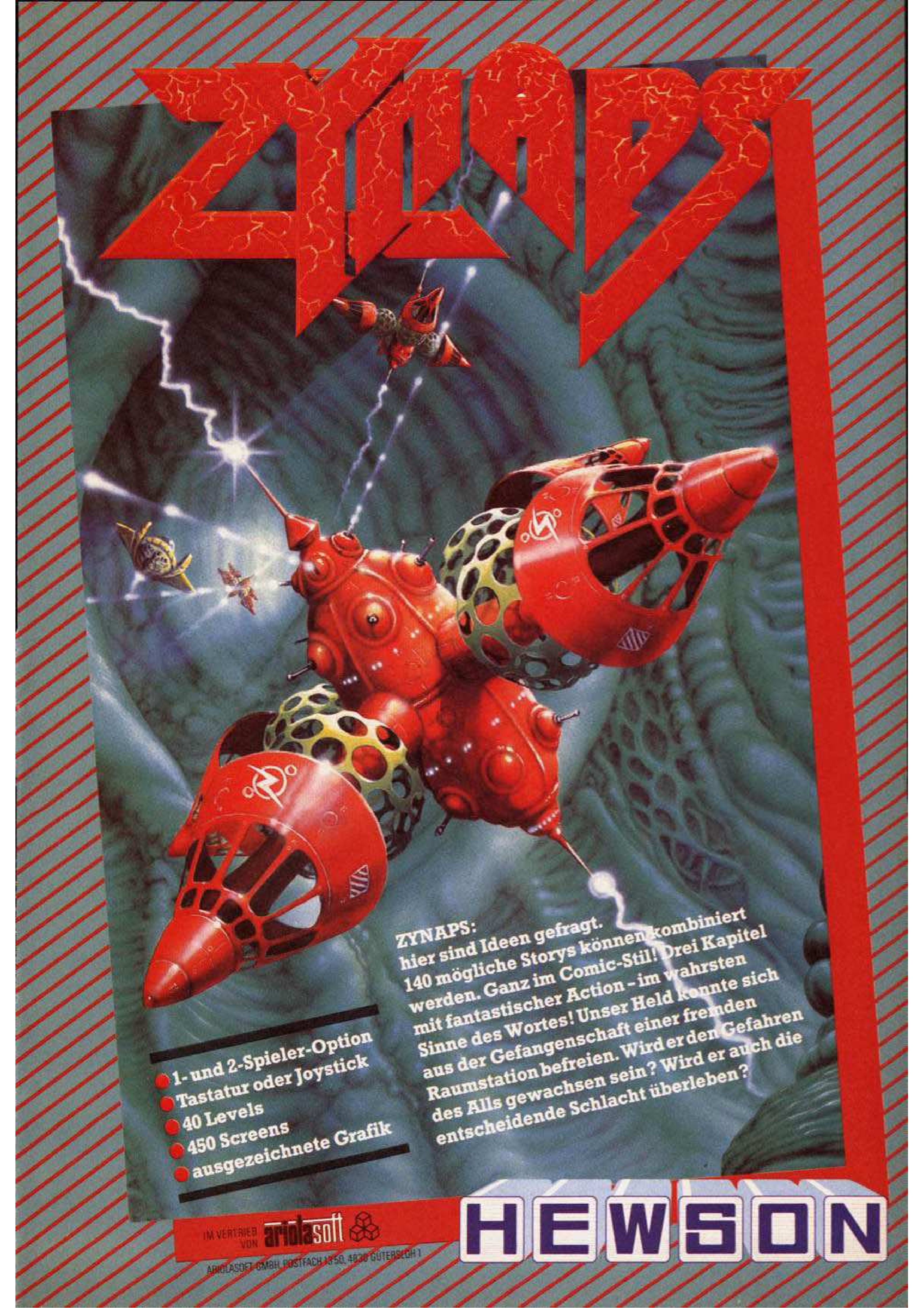
Einsame Insel

»Auf eine einsame Insel würden wir zwei unserer neuen C 64-Spiele mitnehmen, »Thunderbolt« und »Laser Force«. Außerdem einen Atari ST mit dem »Flight Simulator II« und als Extra-Wunsch den Spielautomaten »Out Run«. Wir sind aber nicht mehr die intensivsten Spieler. Wenn du selber Spiele programmierst und alle möglichen Kniffe lernst, geht irgendwie die Magie verloren, wenn du selber spielst. Man fängt nur an nachzudenken, wie ein Spiel pogrammtechnisch gemacht wurde.«

Wir dürfen uns bei den Darlings herzlich für das Interview bedanken. Wer jetzt nach konkreten Informationen über Code Masters-Spiele dürstet, dem kann geholfen werden. In unserem Test-Teil besprechen wir in dieser Ausgabe den Titel »Grand Prix Simulator«.

In Ausgabe 12/86 gab es einen Test des Hits »BMX Simulator«.

(hl)


ZYNAPS
ZYNAPS:
hier sind Ideen gefragt.
140 mögliche Storys können kombiniert
werden. Ganz im Comic-Stil! Drei Kapitel
mit fantastischer Action – im wahrsten
Sinne des Wortes! Unser Held konnte sich
aus der Gefangenschaft einer fremden
Raumstation befreien. Wird er den Gefahren
des Alls gewachsen sein? Wird er auch die
entscheidende Schlacht überleben?
1- und 2-Spieler-Option
Tastatur oder Joystick
40 Levels
450 Screens
ausgezeichnete Grafik
IM VERTRIEB VON ariolasoft
ARIOLASOFT GMBH, POSTFACH 1350, 4830 GÜTERSLOH 1
HEWSON





» Im Biergarten haben Gregor und ich über »Hack« diskutiert. Wir finden, der Versuch ist es wert. Schreibt doch, falls Ihr weitere Spezialthemen wünscht. «

Eure Petra

In den Tiefen der Höhlen von »Hack«

Zum ersten Mal sind die ersten Abenteurer aus den Höhlen des Online-Spiels »Hack« lebendig mit dem Amulett von Yendor zurückgekehrt. Wir haben die erfahrenste Kämpferin für »Hallo Freaks« befragt, um die Sterblichkeitsrate in diesem Teil der Markt & Technik-Mailbox etwas zu senken.

Das Spiel »Amulet of Yendor« gibt es nicht nur auf den allermeisten Computern, für die ein »C«-Compiler existiert. Datenreisende können es auch per Telefon spielen, dann heißt es »Hack«. So im »Online Information System« (OIS) des Verlags Markt und Technik (089/4606021).

»Rosa«, eine aktive Münchner Hackerin, treibt sich oft im OIS herum. Man findet sie im Menüpunkt »Spiele« immer ganz oben in der 100 Plätze umfassenden Highscoreliste von »Hack«. Die wichtigsten Tips und Tricks hat sie für uns zusammengefaßt.

Die Monster: Ein ganzes Alphabet voll Scheußlichkeiten

Acid blob (»a«): Nie mit einer Waffe schlagen, weil sie unter Umständen rostet.

Cockatrice (»c«): Wer in der glücklichen Lage ist, Handschuhe zu besitzen, sollte es mal mit ihm als Waffe versuchen. (Nie mit bloßen Händen anfassen. Wer wird schon gern versteinert.)

Dog (»d«): Hunde sind selten böse, nur manchmal etwas hungrig. Mit einer »tripe ration« kann diesem Übel jedoch schnell abgeholfen werden und der so verwöhnte Hund wird sich wieder für den Abenteurer in den Kampf stürzen.

Einem blinden Abenteurer geschieht nichts, wenn er ein Floating Eye (»E«) schlägt.

Der Minotaurus (»m«), ein sehr starkes Monster, hält sich nur im Labyrinth auf. Ihn zu töten lohnt sich aber immer, da er stets eine »Wand of Digging« bei sich trägt. Und die braucht man da unten, um an die »Wand of Wishing« heranzukommen.

Welche Veranlassung hat eine Krankenschwester, eine Nurse (»n«), einem vor Waffen und Rüstung strotzendem Eindringling zu helfen? Keine natürlich. Begegnet sie jedoch einem waffenlosen, nackten Abenteurer wird sie ihm helfen, solange ihre Kräfte reichen. Also: »Elbereth« schreiben (macht unsichtbar, die Monster hauen nicht mehr), Waffen ablegen, alles ausziehen und sich dann von ihr schlagen lassen. Das macht gesünder. Aber passen Sie auf die anderen Monster auf, die prügeln nicht so gesundheitsfördernd.

Nymphen (»N«) lieben schöne Menschen. Sie würden nie wagen, einem Abenteurer, der sich mit einem »Ring of adornment« schmückt, auch nur die kleinste Kleinigkeit zu stehlen.

Wer einem Einhorn, »unicorn« (»u«), einen identifizierten, echten Edelstein (»*«) zuwirft, erhöht seine Glücksvariable (wichtig für das Funktionieren einer »Wand of Wishing«) um eins. Tötet man es, sinkt sie um fünf. Vor weiblichen Abenteurern flüchtet das Einhorn nicht.

Vampire (»V«) haben eine Abscheu vor Knoblauch (wie wohl jeder weiß). Mit einem »Clove of Garlic« als Waffe reicht es, ihn einmal zu treffen und er verschwindet. Dasselbe gilt für den Wraith (»W«) und den Zombi (»Z«).

Gegen die Fußschmerzen, die ein Xan (»x«) verursacht, helfen entweder eine »Potion of Speed« oder »royal jelly«. Man kann auch die Beine eine Zeitlang nicht belasten, indem man sich in die Lüfte begibt.

Sollte einen unterwegs der Hunger plagen und keine Foodration (»%«) zu finden sein, können einige der Monster auch gegessen werden. Allerdings nur sofort, nachdem man sie getötet hat, da sie sonst vergiftet sind. Diese Art der Ernährung hat in manchen Fällen auch Nebenwirkungen: So machen beispielsweise Killerbiene (»k«), Skorpion (»s«) und Schlange (»S«) gegen Gift immun. Verspeisen Sie Tengu (»t«), Leprachaun (»L«) oder Nymphe (»N«), bewirkt das, daß Sie (oft im unpassendsten Moment) in der Gegend herumteleportiert werden. Drachen (»D«) essen macht gegen Feuer, »Freezing sphere« (»F«) und Yeti (»Y«) gegen Kälte immun. Ein Wraith schmeckt zwar fürchterlich, aber der Experience Level wird nach dieser Mahlzeit um eins erhöht. Immer ungenießbar sind Acid blob, Cockatrice, Orc und Kobold.

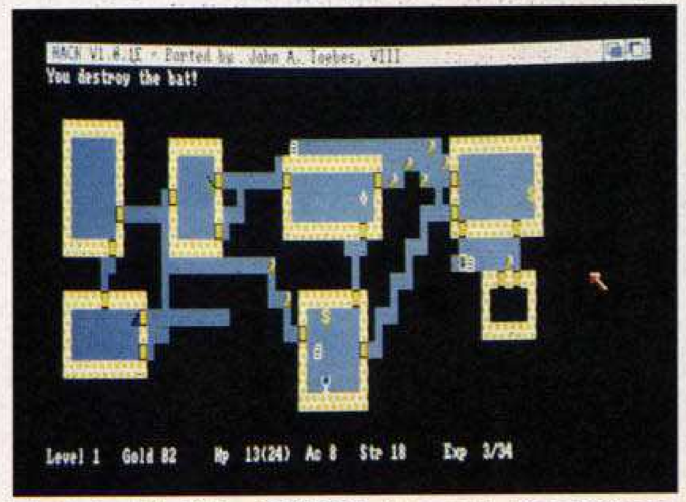
Die Waffen: Unentbehrliche Helfer gegen das Böse

Die beste Waffe, die man in den Höhlen finden kann, ist der Zahn eines Wurms (»w«). Sie finden ihn, wenn es Ihnen gelingt, den Wurm zu erschlagen, unter dem Kadaver. Der Zahn wird durch einen »scroll of enchant weapon« zum »crysknife«. Dieses bleibt es aber nur, wenn man es immer bei sich behält. Wer sein crysknife fallen läßt, hat anschließend wieder einen ganz normalen Wurmzahn oder, wenn man Pech hat, gar nichts mehr.

Orcs (»O«) bekämpft man am besten mit einem »two handed sword«, das »Orcrist« genannt (<c> für »call«) wurde.

Mit einem Speer kann man Drachen, Xorn (»X«) und Ettin (»e«) leichter den Garaus machen, als mit anderen Waffen.

Mit einem Dolch oder einer Axt lassen sich Dosen leichter öffnen. Allerdings geht dabei einiges vom Inhalt verloren.



Für Amiga, Atari ST und MS-DOS gibt es auch »Hack«-Varianten

Die Läden: Viel Geld und schöne Dinge

Nie den Ladenbesitzer »Shopkeeper« (»@«) mit einer »Wand of Teleporting« aus seinem Laden hinausteleportieren, statt dessen all die schönen Dinge, die drin sind. Die kann man dann in aller Ruhe einsammeln, ohne daß etwas Unangenehmes passiert. Auch eine »Wand of Sleep« leistet beim Ladenbesitzer gute Dienste. Bis er wieder aufwacht, ist man längst über alle Berge. Oder man läßt einfach seinen Hund in den Laden, stellt sich an die Tür und harrt der Dinge, die da kommen. Mord ist nicht nur lebensgefährlich, das Töten eines Shopkeepers senkt die Glücksvariable. Wer also an das Geld des Ladenbesitzers kommen will, sollte ihn erst auf dem Rückweg beseitigen.

Rüstungen — Lebensversicherungen gegen alles Getier

Die »Elven-cloak« kann über jede andere Rüstung getragen werden. Sie schützt vor Rost, dem Biß des Homunculus (»h«), vor der Riesenameise (»A«) und vor allen Arten von Magie.

Wer einen Helm trägt, ist sicher vor fallenden Steinen und Piercerern (»p«).

Es wird gehext: Zaubersprüche, -tränke und -stäbe

Ein »Scroll of magic mapping« sollte im Labyrinth nicht gelesen werden, da die ganze Geschichte sonst sehr unübersichtlich wird und eine »Wand of Light« ist dort unten völlig nutzlos.

Die »Wand of Wishing« ist immer unter einem Stein versteckt. Man findet sie, indem man die Mauer hinter einem Stein mit einer »Wand of digging« beseitigt und ihn dann beiseite schiebt.

Wer einen starken Begleiter haben möchte, sollte seinen Hund mit einer »Wand of polymorph« verzaubern (<z> für »zap«). Es ist aber zu empfehlen, ihm dann einen Namen (wie wär's mit Fridolin?) zu geben, da er sonst nur schwerlich von echten Monstern zu unterscheiden ist.

All die vielen unangenehmen Zaubersprüche (»scrolls«), die man so findet, sollte man lesen, wenn man gerade ein wenig konfus ist. Das führt nämlich zu sehr interessanten Ergebnissen. So bewirkt ein »Scroll of damage Weapon« oder einer »of destroy armor« beispielsweise, daß Waffe oder Rüstung nicht mehr rosten.

Wer einen »Ring of Fire Resistance« und einen »Ring of Teleport Control« besitzt, der sollte beides anziehen und wenn er durch eine »Potion of Confusion« durcheinander ist, den »Scroll of Teleport« lesen. Dieser verwandelt sich dann in einen Level-Teleport und man kann sich in die Hölle teleportieren lassen (Level 40). Dort lebt der »Wizard of Yendor« (»1«), der im Besitz des Amuletts ist, das man ja bekanntlich finden und aus dem Labyrinth herausschaffen muß.

Der Wizard ist von Wasser umgeben. Mit einem »Ring of Levitation« oder einer »Wand of Fire« ist das aber kein Problem. Den Wizard tötet man am besten auch mit dem Feuerzauber. Eine »Wand of Death« ist dort unten sehr gefährlich und die »Wand of sleep« zeigt bei ihm keine Wirkung. Mit dem ihm begleitenden Höllenhund geht man am besten genauso um wie mit allen anderen Hunden auch: man füttert ihn. Dann muß man nur noch lebendig die Höhlen verlassen.

(Gertrud Noherr/jg)

Rebel Planet

Michael Sünkel aus Redwitz spielt »Rebel Planet« auf seinem C 64. Er hat folgende Fragen:

1. Wie kann ich den sewer cover entfernen, ohne daß mich die Arcadians gefangennehmen? Ich trage bei mir: rope gun, phosphate strobe, deltractor und access Card.

2. Wenn der sewer cover keine Bedeutung hat, wie geht es dann weiter?

3. Wie kann ich den Tempel betreten?

4. Wenn ich verhaftet werde, wie komme ich dann aus der Zelle wieder heraus?

5. Nachdem der Mann im Hotel ermordet wurde, kann man es nicht mehr betreten. Was soll das?

6. Zu was brauche ich die Ampulle mit dem Schmerzmittel, die ich aus dem Raumschiff mitgenommen habe?

Zoids

Leonhard Scheitzach aus Tegernsee hat einige Fragen zu »Zoids«, da die Anleitung doch Lücken hat.

1. Wie gelangt man in eine Stadt, nachdem man das richtige Funksignal gesendet hat?

2. Wie kann man mit Hilfe der Funkwellen die gegnerischen Missiles abwehren, und was nützen sie bei Radiostationen, Kraftwerken, etc.?

3. Wozu dienen die »Power Pads«?

4. Wie lassen sich Infospeicher und Sensoren am besten einsetzen?



Eis und Feuer

Michael Schnider aus Luterbach in der Schweiz braucht Hilfe beim Adventure »Feuer und Eis«. Obwohl es ein deutsches Adventure ist, kommt Michael an bestimmten Stellen einfach nicht weiter. Hier seine Fragen:

1. Wie nehme ich das Schwert aus Eis und Feuer?
2. Wo ist der Edelstein, der im Tempel der Schlange fehlt?
3. Wofür ist das Kreuz, das man in der Kirche bekommt?
4. Wie besiege ich den Magier im schwarzen Turm?

Zork I

Schön, daß wieder ein Mädchen geschrieben hat. Eva Koch aus Langgöns braucht Hilfe beim Adventure »Zork I«. Ihr Problem besteht darin, daß sie den Korb mit dem Schraubenzieher und dem Leuchter nicht in Bewegung setzen kann. Vielleicht fehlt ihr aus nur das richtige englische Kommando.

Parallax

Udo Kügel aus Ebermannstadt hat die ersten vier der fünf Codes für »Parallax« (C 64, Kassette) herausgefunden. Sie lauten:
STACK
JEWEL
PARCH
SALON

Spindizzy für Atari XL

Kai Roeske aus Berlin hat einen Trick herausgefunden, um bei der XL-Version von »Spindizzy« endlos spielen zu können. Auf der Diskette im 197. Sektor ist das Byte 92 auf $20 gesetzt. Wird dieses in $FF umgeändert, so steht dem Spieler unbegrenzt viel Zeit zur Verfügung, die Dimension zu erforschen.

Um diese Änderung ohne Probleme und ohne Diskettenmonitor durchzuführen, haben wir dafür ein Programm geschrieben. Wahlweise kann damit auch wieder der Originalzustand des Spiels hergestellt werden. Die Bedienung wird vom Programm erklärt. Bevor Ihr das Programm verwendet, müßt Ihr noch eine Schreibschutzkerbe in die Diskette schneiden, da das Programm sonst den Sektor auf der Diskette nicht verändern kann. Tippt das Programm unbedingt mit dem Prüfsummer ab, denn ein einziger falscher Wert im Programm kann Eure teure Originaldiskette für immer ruinieren!

Es gibt jedoch eine Methode, Sicherheitskopien von Spindizzy herzustellen. Dazu braucht man ein Kopierprogramm, das eine komplette Diskette sektorweise in maximal zwei Durchgängen kopiert. Man liest nun solange von der Originaldiskette, bis das Kopierprogramm einen Fehler meldet. Dann werden die fehlerfrei gelesenen Sektoren auf eine freie Diskette überspielt und die Sicherheitskopie ist fertig. Wir weisen allerdings ausdrücklich darauf hin, daß diese Kopien niemals weitergegeben werden dürfen, da sonst der Tatbestand des Raubkopierens erfüllt wäre. Privat dürfen jedoch durchaus Sicherheitskopien angelegt werden. (hf)

```
100 REM Geschrieben von Henrik Fisch          <UI>
110 REM ==============================        <WM>
120 GRAPHICS 0:POKE 752,1                     <GY>
130 SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,14            <LA>
140 ? "{ESC TAB}▲▲▲▲Spindizzy▲Customizer
"                                             <YA>
150 ? "{ESC TAB}▲▲(c)▲1987▲▲Happy-Comput
er{ESC CTL =}{ESC CTL =}"                     <XA>
160 ? "Spindizzy▲Endlosspiel▲...▲[E]"         <JN>
170 ? "Originalzustand▲.........▲[O]"         <DA>
180 ? "{ESC CTL =}{ESC TAB}{ESC TAB}▲▲▲▲
▲Ihre▲Wahl?"                                  <TY>
190 OPEN #1,4,0,"K:"                          <PS>
200 GET #1,W:CLOSE #1                         <XI>
210 IF W<>69 AND W<>79 THEN 190               <XX>
220 IF W=69 THEN B=255                        <WM>
230 IF W=79 THEN B=32                         <CL>
240 POSITION 2,4:? "{ESC SHIFT DEL}{ESC
SHIFT DEL}{ESC SHIFT DEL}{ESC SHIFT DEL}
";                                            <SM>
250 ? "Bitte▲Spindizzy▲Diskette▲in"           <HN>
260 ? "Laufwerk▲1▲einlegen.▲[RETURN]"         <WJ>
270 OPEN #1,4,0,"K:"                          <PP>
280 GET #1,I:IF I<>155 THEN 280               <VM>
290 CLOSE #1                                  <LQ>
300 POSITION 2,4:? "{ESC SHIFT DEL}{ESC
SHIFT DEL}{ESC SHIFT DEL}{ESC SHIFT DEL}
";                                            <SF>
310 ? "Diskette▲wird▲bearbeitet!"             <EQ>
320 POKE 768,49:POKE 769,1                    <PU>
330 POKE 770,82:POKE 771,64                   <LF>
340 POKE 772,0:POKE 773,6                     <FV>
350 POKE 774,7                                <OR>
360 POKE 776,128:POKE 777,0                   <PL>
370 POKE 778,197:POKE 779,0                   <VU>
380 A=USR(ADR("hLYd"))                        <KL>
390 IF PEEK(771)<>1 THEN 470                  <DL>
400 POKE 1627,B                               <WI>
410 POKE 770,87:POKE 771,128                  <PF>
420 A=USR(ADR("hLYd"))                        <KA>
430 IF PEEK(771)<>1 THEN 470                  <DA>
440 POSITION 2,4:? "{ESC SHIFT DEL}{ESC
SHIFT DEL}{ESC SHIFT DEL}{ESC SHIFT DEL}
";                                            <SO>
450 ? "Fertig!"                               <TZ>
460 GOTO 490                                  <QU>
470 POSITION 2,4:? "{ESC SHIFT DEL}{ESC
SHIFT DEL}{ESC SHIFT DEL}{ESC SHIFT DEL}
";                                            <SU>
480 ? "Fehler▲#";PEEK(771)                    <XA>
490 POKE 752,0:END                            <YW>
```

Unendliche Leben bei »Spindizzy« für den Atari XL. Falls Ihr den Atari-Prüfsummer nicht zur Hand habt, könnt Ihr das Listing natürlich auch einfach so abtippen. Die Dreiecke stehen für Leerzeichen.

Spindizzy

Horst und Frank Pilger aus Salzburg in Österreich geben weitere Tips zu »Spindizzy« (zur Frage in 1/87).

Da Horst und Frank selbst so einige Schwierigkeiten bei diesem Spiel hatten, haben sie überlegt, wie sie helfen können, ohne den Spaß zu nehmen.

Da die Clues in diesem Spiel meist in einem anderen Raum eine Veränderung bewirken, ist das natürlich kompliziert. In der Liste stehen deshalb links die Nummern der Räume, in denen sich Clues befinden, und rechts die Räume, in denen sich die Wirkung zeigt:

Clue in	Wirkung in
13	19
16	17
16	11 + 12
28	29
22	29
29 (bei Rampe)	38
35	38
38	26
29 (bei Pfeil)	27
27	37

Die Lifte in den Räumen 14 und 23 (und alle Lifte, die genauso aussehen) muß man nicht einschalten. Bei den Clues müßt Ihr die angegebene Reihenfolge einhalten.

Diese Karte von »Spindizzy« hilft Euch, die Clues richtig einzusetzen

POKEs & Schummel-Listings

Bomb Jack

Hier sind jede Menge POKEs für die C 64-Version von »Bomb Jack«. Unsterblichkeit beschert der POKE von Michael Rohkämper aus Reken: Ladet das Spiel, unterbrecht es durch einen Reset und gebt »POKE 5112,0« ein. Mit »SYS 2128« startet man das Programm wieder.

Michael Willwet aus Ensch hat sich ebenfalls Bomb Jack vorgenommen. Dank »POKE 7564,46« fliegen jede Menge Extra-Pillen durch die Luft, »POKE 9387,4« bewirkt, daß die Astronauten-Sprites kurz nach ihrem Auftauchen wieder verschwinden. Und zum Abschluß etwas fürs Auge: »POKE 8475,4« verändert die Farbe der Bomben.

Den unserer Meinung nach stärksten Bomb Jack-Beitrag lieferte jedoch Hakan Boyaci aus Leingarten. »POKE 9595,95: POKE 8585,85« hat folgende Wirkung: Jedesmal, wenn Bomb Jack eine blinkende Bombe aufsammelt, kommt er einen Level weiter!

Ghosts'n Goblins

Frank Groenendal und Frank Kuhn aus Bonn haben weitere Tips für »Ghosts'n Goblins« (C 64), um das Spiel leichter oder schwerer zu gestalten.

POKE 7086,07 — Zombies lösen sich auf

POKE 7086,06 — Zombies verschwinden wieder im Boden

POKE 7086,03 — Zombies verwandeln sich nach einigen Sekunden in Vögel

POKE 7086,01 — Zombies verwandeln sich in Pflanzen

POKE 7086,19 — Zombies weden zum Supermann

Enduro Racer

Markus Schneider aus Hennef hat einen Tip für »Enduro Racer« auf dem CPC 464 (Kassette): Ihr fahrt los und haltet <SHIFT> und <CTRL> gedrückt. Dann drückt Ihr den Joystick nach vorne. Jetzt fährt das Motorrad mit Höchstgeschwindigkeit, und zwar durch alle Hindernisse hindurch, außer Jeeps. Ab Stage 4 muß man wieder zivil fahren.

Trailblazer

Hier ein schöner Trick für »Trailblazer« auf dem C 16/116/ Plus /4 von Boris Fornefeld aus Versmold: Wenn man das Spiel mit RUN/STOP und RESET anhält und A 19A0 NOP eingibt, anschließend G 24C0 dann hat man als Startzeit 99.99 Sekunden Zeit.





Baseball: So geht's

Von Amerika schwappt die Welle der verschiedensten Sportspiele auch nach Deutschland. Doch der deutsche Benutzer erlebt nach dem Kauf eine kleine Enttäuschung: Viele Spiele besitzen zwar eine Programmbeschreibung, doch die Spielregeln erklären sie selten. Bei Spielen wie Baseball ist das recht frustrierend. Das einzige, was man vom reinen Hinsehen versteht, ist, daß der eine Spieler mit dem Schläger den Ball vom Werfer unbedingt treffen will. Warum man dann Punkte macht, und in einer ähnlichen Situation nicht, bleibt dem Spieler aber verborgen. Da viele Happy-Leser vor dem Problem stehen, erklären wir, was hinter dem Spiel steckt.

Die Grundregeln sind einfach. Punkte machen kann nur die Mannschaft, die am Schlag ist. Der Werfer des gegnerischen Teams muß versuchen, den Ball so zu werfen, daß der Schläger den Ball nicht trifft. Der wiederum will den Ball so weit wie möglich wegschlagen, um genug Zeit zu haben, im angezeichneten Viereck die Seiten abzulaufen. Während er läuft, können die Gegner ihn mit dem Ball abwerfen oder berühren. Dann wäre er ausgeschieden, genauso wenn er dreimal den Ball nicht trifft. Wenn man danebenschlägt, ist das auf Englisch ein »Strike«.

Schafft der Schläger es, eine Runde im Viereck zu laufen, bekommt seine Mannschaft einen Punkt. Da es allerdings sehr schwer ist, eine ganze Runde auf einmal zu schaffen — das nennt man einen Home Run — gibt es an den drei anderen Ecken des Vierecks, die sogenannten Male. So lang man auf dem Mal steht, kann man nicht abgeworfen werden. Hat der Schläger den Ball getroffen, kann er sich entscheiden, weiterzulaufen oder auf dem Mal zu bleiben, um beim Versuch eines seiner Mannschaftskameraden weiterzukommen.

Man darf aber sich aber nicht unbegrenzt Zeit lassen, denn wenn drei Spieler ausgeschieden sind, sei es durch Abwerfen oder wegen Vorbeischlagens, kommt die andere Mannschaft zum Zuge.

Baseball wäre ziemlich langweilig, wenn es nicht ein paar Sonderregeln gäbe. So muß der Werfer durch ein gekennzeichnetes Feld werfen, sonst ist sein Wurf ungültig (Ball). Ein Schiedsrichter hinter dem Schläger achtet darauf, ob der Ball durch das Feld oder durch das Aus fliegt. Seine Entscheidung gibt immer wieder Anlaß zu Diskussionen. Beim dritten Fehler des Werfers dürfen alle Spieler des Angreifers ein Mal weiterlaufen.

Gerade diese Regel macht den taktischen Reiz des Spiels aus. Der Schläger muß nämlich blitzschnell entscheiden, ob der Ball gültig ist oder nicht. Schlägt er nämlich, obwohl der Ball ins Aus gehen würde, gilt es als Fehlschlag, wenn er den Ball nicht trifft. Werfer mit guten Nerven zielen deshalb oft absichtlich daneben, um den Schläger zu verunsichern.

Wenn der Schläger den Ball getroffen hat, muß er deshalb aber noch nicht weiterkommen. Schaffen es die Verteidiger nämlich, den Ball zu fangen, bevor er den Boden berührt hat, ist der Schläger ausgeschieden. Deshalb ist es so wichtig, daß die Fänger in den hinteren Positionen besonders gut sind. (gn)

Deja Vu

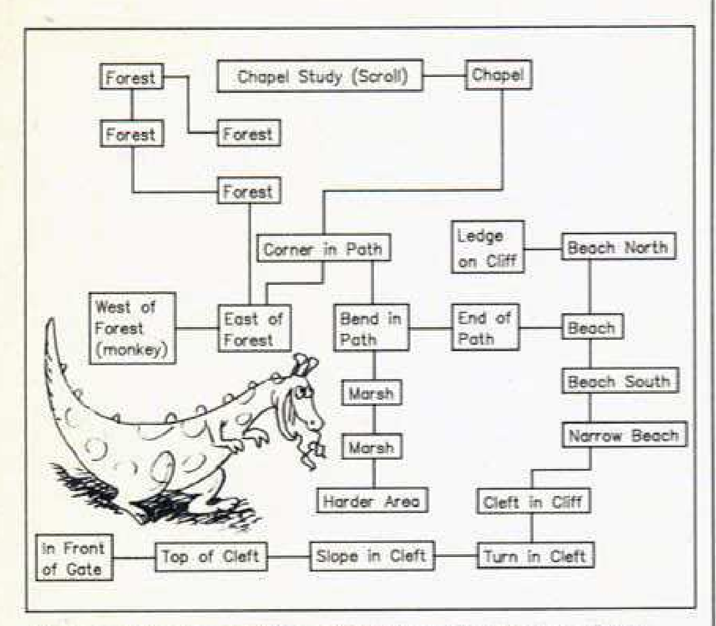
Gerhard Mattner aus Augsburg beantwortet die Fragen zum Amiga-Adventure »Deja Vu« aus Hallo Freaks 7/87:

1. Den Knebel kann man einfach mit der Maus wegschieben, so als ob man ihn nehmen möchte. Die Frau läßt sich aber gar nicht befreien, denn das ist auch nicht nötig. Wenn man ihr die richtige Spritze gibt, bekommt man eine neue Adresse.
2. Auch dieser Vorgang ist nicht nötig. Die Brühe im Kanalsystem ist nur dazu da, die Pistole, also die Mordwaffe, zu vernichten. Gerhard hat das Adventure gelöst, ohne den Kanal zu anderen Zwecken zu verwenden.
3. Der Benz bleibt stehen! Die Bombe kann man nicht entschärfen. Das Taxi genügt.
4. Nein! Der Taxifahrer fährt auch so überall hin. Wenn das Geld nicht reicht, sollte man es mal im Casino versuchen.

Elite-Schummel

Leider hat sich in unser Elite-Schummel-Listing ein Fehler eingeschlichen. Für alle MK-Commander, die jetzt verzweifelt aus Reesdice oder sonstwo ohne Waffen dasitzen, hier die zwei richtigen Zeilen;

2884 : DE 00 91 74 C9 46 41 02 **2D**
28A4 : FF FF **7F** 02 FF FF 00 00 C3



Unserem Monster gefällt es sichtlich gut im Land von AMP

AMP: So geht's los

Beim Multi-User-Adventure »AMP« (siehe Seite 108) starten die Abenteurer nach dem Login immer am Strand. Wer zu Punkten, Geld und Ruhm gelangen will, muß unbedingt mitzeichnen. Die ersten Räume seht Ihr oben auf der Karte.

Wer sich gleich nach dem Start nach Süden wendet, gelangt irgendwann an das rostige Tor, das man erklimmen muß, um dann einen wunderschönen Edelstein zu finden.

Der wichtigste Raum in AMP ist die Chapel. Dort muß man über dem durchsichtigen Fußboden alle Schätze fallenlassen (»DROP ALL«) und bekommt dann erst die Punkte gutgeschrieben. In der Chapel Study kann man durch Lesen einiges über Hexerei, Zauberstäbe und die Aufgaben erfahren, die man lösen muß.

Der Affe, der im Westen des Waldes haust, kann entweder durch Zauberei vertrieben werden (»SCREAL MONKEY«) oder indem man ihm ausreichend Bananen gibt, die man unterwegs aufliest.

Was unserem Abenteurer »Happy« fehlt, ist ein kompletter Plan von AMP inklusive aller neuen Räume, die sich seit Juli aufgetan haben. Wer weiß weiter?

Tomahawk

In Ausgabe 7/87 haben wir nach der Landeplattform bei »Tomahawk« (IC 65) gefragt. Die Antwort schreibt Andreas Naujok aus Uelzen: Zuerst schaltet man mit der Taste <C> den Dopplermodus auf HO um, denn HO ist die erste Landeplattform. Pro Sektor gibt es vier Plattformen.

Nun sieht man in der Range-Anzeige, wie weit man von der Plattform entfernt ist. Mit <N> schaltet man auf die nächste Plattform um. Links unten erscheint jetzt die Peilung in Grad. Man dreht den Tomahawk so lange, bis der Steuerkurs mit der Peilung übereinstimmt.

Der Tomahawk fliegt nun automatisch auf die Basis zu und braucht nur noch zu landen. Die Landung ist ausführlich in der Anleitung beschrieben.

Master of Magic

Michael Berg aus Teningen hat »Master of Magic« auf dem C 64 und braucht dringend Hilfe. Hier sein Problem: Ich schaffe das Spiel ungefähr zu 60 Prozent; ich töte alle Monster, außer Vampire und den Minotaur. Mit welchen Waffen oder Tricks kann man diese töten oder sich zumindest davor schützen? Ich finde meist folgende Gegenstände: Mace, Dagger, Sword, Helmet, Armour, Shield, Außerdem: Potion of Orcanian Intellect, 2 Potion of Healing, 2 Scroll (Aufschrift: Fortes Fortuna Juvat/ Warnung vor Minotaur/Hinweis auf den Dagger of Death).

Wo finde ich den Dragger of Death? Wie komme ich durch den Gang, der nordwestlich vom Anfangspunkt liegt und von einem Vampir beschützt wird? Bitte helft mir, sonst muß ich für immer in der Hölle des Master of Magic schmoren.

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	Falcon Patrol II	Porno Dia Show	Soldier One
Beach Head	Flyerfox	Protector II	Speed Racer
Beach Head II	Friday the 13th	Raid on Bungeling Bay	Stalag I
Blue Max	G.I. Joe I + II	Raid over Moscow	Swedish Erotica
Castle Wolfenstein	Girls they want to have Fun	Rambo II	Stroker
Commando	Green Beret	River Raid	F 15 Strike Eagle
Commando Libya Part I	Hitler Diktator	Seafox/Seawolf	Tank Attack
Desert Fox	Nice Demo	Sex Games	Teachbusters
Eroticon	Paratrooper	Silent Service	Theatre Europe
Falcon Patrol		Skyfox	1942 Trainer

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

Hallo Freaks



Michael Onnen (oben) und Volker Thoms zelebrieren Level 2000 von »Sentinel«

Sentinel

Michael Onnen (auf dem Bild mit Hut) und Volker Thoms (ohne Hut) aus Westerstede befinden sich bei »Sentinel« auf dem beschwerlichen Weg durch Zeit, Raum und Landscapes, immer mit dem Ziel 10000 vor Augen. Sie melden sich zu einer kurzen Zwischenbilanz bei 2000 — mit strahlenden Gesichtern und stilechter Verkleidung.

Wie versprochen gibt es diesmal weitere Codes für Sentinel. Aber nicht alle, die Michael und Volker geschickt haben, damit noch etwas zum Tüfteln bleibt.

Inzwischen sind auch schon Codes für Level 2000 eingetroffen. Die gibt es dann in einer späteren Ausgabe.

Nummer	Code	Sentinels
113	66416626	1
254	61859426	5
353	07970267	1
513	36469008	7
612	07946750	1
726	58717139	4
816	09852993	4
998	74658546	2
1111	55537879	7
1210	82879051	5
1313	58857943	4
1402	98275559	5
1504	72395773	6
1620	89499676	3
1730	20727788	5
1830	88519875	3
1900	42739240	1
2000	91989545	6

Bard's Tale II: The Destiny Knight

Jetzt geht's los: Ab dieser Ausgabe von Hallo Freaks beginnt eine Reihe mit Tips zum »Bard's Tale«-Nachfolger »Destiny Knight«.

Bernd Braun aus Nürnberg hat eine Liste mit allen Items aufgestellt. Besondere Items, die man braucht, um die Snares zu lösen, hat Bernd weggelassen. Wie oft ein Item anwendbar ist, steht in Klammern hinter der Bemerkung. In der nächsten Ausgabe folgt der Rest der Item-Aufstellung.

Bitte seid nicht ungeduldig, falls Eure bestellten »Bards Tale«-Karten noch auf sich warten lassen. Die Flut der Anforderungs-Briefe war überwältigend und wir kommen mit dem Verschicken kaum nach. Aber keiner wird vergessen.

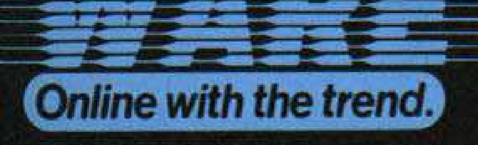
Item	Bemerkung
Torch	(1x), Spruch: MAFL
Lamp	brennt länger als Torch, (1x), Spruch: MAFL
Broadsword	gutes Schwert
Short Sword	Schwert
Dagger	Dolch
War Axe	Axt
Halbard	Helebarde
Long Bow	Bogen (für Pfeile)
Staff	Stock
Buckler	AC:-1 Schild
Tower Shield	AC:-2 Schild
Leather Armor	AC:-2 leichte Rüstung
Chain Mail	AC:-3
Scale Armor	AC:-4 Rüstung
Plate Armor	AC:-5 gute Rüstung
Robes	AC:-1
Helm	AC:-1 Helm
Leather Gloves	AC:-1 Handschuhe
Gauntlets	AC:-1
Mandolin	Mandoline
Spear	Speer, (1x), Entfernung: 30'
Arrows	Pfeile für Bogen, (10x)
Litewand	Lichtstab, (80x), Spruch: MAFL
Mthr Axe	gute Axt, (1x)
Molton Fgn	alten Mann in die Party (1x)
Spell Spear	besserer Speer (1x), Entfernung: 30'
Shield Ring	AC:-2 Ring
Fin's Flute	AC:-2 (Barde)
Mthr Arrows	bessere Pfeile, (10x)

Item	Bemerkung
Dayblade	gutes Schwet
Shield Staff	AC:-2 guter Stock
Elf Cloak	AC:-3
Hawkblade	gutes Schwert
Admt Sword	noch besseres Schwert
Admt Shield	AC:-4 gutes Schild
Admt Helm	AC:-3 guter Helm
Mthr Sword	besseres Schwert
Admt Gloves	AC:-3 gute Handschuhe
Pureblade	sehr gutes Schwert
Boomerang	Bummerang, (beliebig), Entfernung: 40'
Ali's Carpet	AC:-2, (88x), Spruch: LEVI
Luckshield	AC:-2 gutes -Schild
Dozer Fgn	Bulldozer in die Party; (1x)
Admt Chain	AC:-5 bessere Rüstung
Admt Plate	AC:-7 noch bessere Rüstung
Bracers (4)	AC:-6 bessere Rüstung
Bracers (6)	AC:-4 Rüstung
Slayer Fgn	Slayer in die Party, (1x), SPruch: INSL
Pure Shield	AC:-5 gutes Schild
Mage Staff	AC:-2 Stock
War Staff	guter Stock
Thief Dagger	guter Dolch
Soul Mace	gute Schleuder

Kosinus von GUBA & ULLY







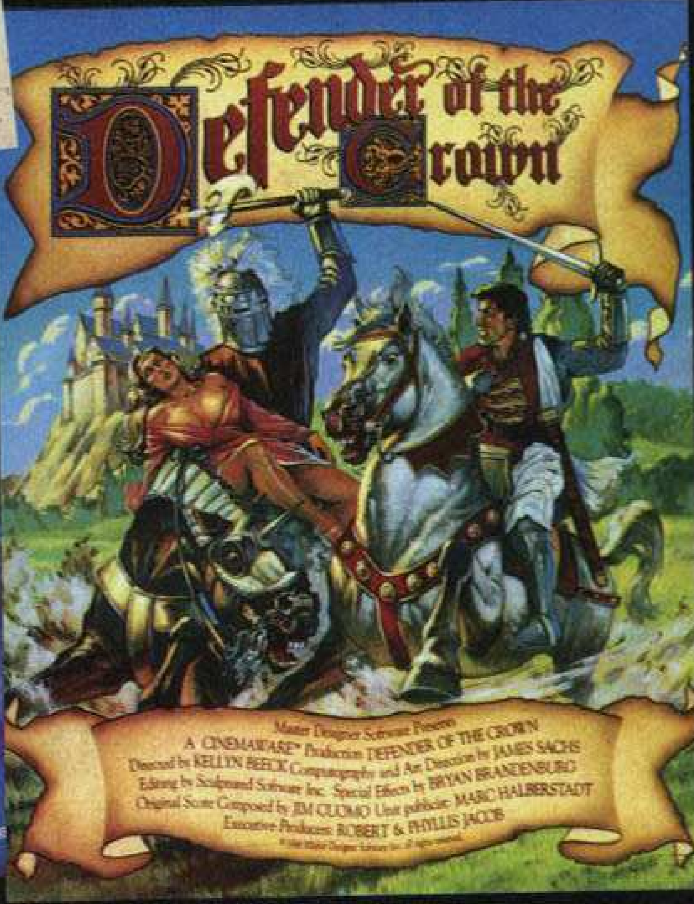


DU DENKST, DU SITZT IM KINO!

Mindscape zeigt Dir die Computergrafik der Zukunft — gestochen scharf und voller Leben.

Werde Dein eigener Regisseur!





...auf ein tolles Happy End!

Defender of the Crown
erhältlich für:
Amiga · Atari ST · IBM PC
C64/128 · Apple II · Macintosh

Sinbad & the Throne of the Falcon
erhältlich für:
Amiga · Atari ST

King of Chicago
erhältlich für:
Amiga · Atari ST
Apple II GS · Macintosh